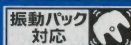
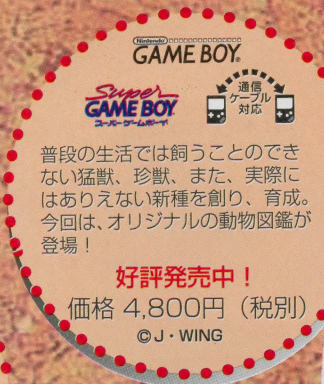
[MYCOMムック VOL.23]まるごとNINTENDO64情報誌
N64が2度目の値下げ。7月1日より14,000円に!
The 64DREAM
ザ・ロクヨンドリーム
定価490円(税込)
8 1998
最新情報満載号
総力取材
E3アトランタ'98大特集
アメリカで見たN64最新事情
E3のおみやげプレゼント!!
F-ZERO X
20ページ 大攻略
ゼルダの伝説 時のオカリナ
ポケモンスタジアム
◆チョロQ64
◆ぬし釣り64
◆シムコプター64
◆悪魔城ドラキュラ3D
遂に64で登場!
オウガバトル3(仮)
付録
F-ZERO X特製シール付き
©1998 QUEST corp.
©Toshiaki Kato
©1998 Nintendo

64
トランプコレクション
アリスのわくわくトランプワールド
攻略法ゼロ!
絶体絶命のトランプバトル!
行く手をはばむのは、
トランプバトルの罠。
キミはトランプに勝って
アリスを救えるか?
ストーリーモードで遊べる、
アリスのわくわくトランプワールド
新登場!
1998年7月
発売予定
¥6,980
(税別)
BOTTOM UP
株式会社 ボトムアップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F
TEL.03-3382-3611

ポケットの中のワンダーランド！

GAME BOY / Super GAME BOY / 対戦型 1人でも遊べます

今度は自分で新種がつくれるぞ。新ステージ「ドヒョー」で戦い、宇宙一の恐竜をめざそう！

好評発売中！
価格 4,800円（税別）
©J・WING
©DIGITAL KIDS

GAME BOY / Super GAME BOY / 通信ケーブル対応

普段の生活では飼うことのできない猛獣、珍獣、また、実際にはありえない新種を創り、育成。今回は、オリジナルの動物図鑑が登場！

好評発売中！
価格 4,800円（税別）
©J・WING

GAME BOY / Super GAME BOY / 通信ケーブル対応

世界の珍しい貴重な昆虫を採集したり、飼育したり、競売にかけたりと、最高のコレクターをめざす！

7月24日発売予定
価格 4,800円（税別）
©J・WING

GAME BOY / Super GAME BOY

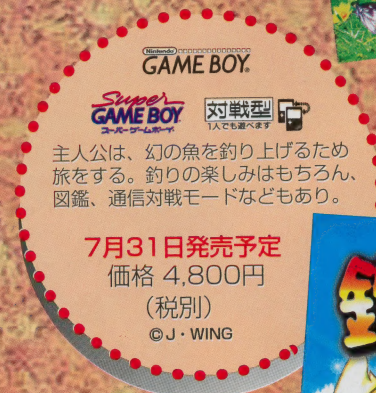
舞台は地中海。貴重な鍵を握るパートナーを選び、ともに困難をくぐり抜けゴールを狙う。めざすはローマだ！

7月10日発売予定
価格 4,800円（税別）
©J・WING

GAME BOY / Super GAME BOY / 対戦型 1人でも遊べます

©1998 J・WING
©1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION

日本代表をJリーグ18チームの中から実際に選び、世界32チームの頂点を目指します。

6月26日発売予定
価格 5,500円（税別）

GAME BOY / Super GAME BOY / 対戦型 1人でも遊べます

主人公は、幻の魚を釣り上げるため旅をする。釣りの楽しみはもちろん、図鑑、通信対戦モードなどもあり。

7月31日発売予定
価格 4,800円（税別）
©J・WING

株式会社J・ウイング
〒115-0045 東京都北区赤羽1-60-1グランデール202

The 64DREAM

8月最新情報満載号 VOL.23

MONOLOG <表紙の言葉>

CGが得意とする分野に、誰もがまだ目にしたことのない風景や場面をリアルに表現する、というものがあります。もともとゲームも、つくり手のイマジネーションを自由に表現しているわけです。現実には存在しなくても、イメージとしては存在し、その世界観を実感でき、感動してもらえるようにCGはつくられねばならないのです。今回の表紙の「オウガバトル3(仮)」も、私たちなりに感じたイメージでバックの3D.CGを制作して、表現してみました。どうですか、何か感じます?

Cover Designer & CG 斉藤浩一
Background 3D.CG 西田厚子(az! firm)

CONTENTS

©1998 Nintendo

※「新作ソフトカタログ」「デス仙人のN64教室」「GAME STREET JOURNAL」は休載します

STAFF

■編集長／左尾昭典
■副編集長／中北 亘
■デスク／真下 明
■編集／三ッ井俊哉 岩崎 桂 福本亜希 脇 智鶴 持田康之 遠藤靖幸
■編集協力／田村修二 鴨島宣好 尾関友詩(ワークハウス) 白石 岳 小松原アンドゥレア 真下寿子 深水央 大渕豊
■アートディレクター& Computer Graphic／斉藤浩一(az! firm)
■デザイン&DTP／大條千鶴子(az! firm) 東城由香里(az! firm) 南尾和美(az! firm)／藤田賢也(az! firm)
■デザイン&DTPアシスタント／山崎将貴(az! firm) 井上錦(az! firm)
■デザイン協力／大岡喜直(GORILLA)相京厚史(GORILLA)
■写真撮影／知久聡史 加藤昌人 水口哲二
■イラスト／牧野タカシ 新上ヒロシ 記村隆鶴 三浦ゆうま 中植茂久
■広告／林 承徳 笹川北等 吉川晋司 柴崎貴久 花島優史
■印刷／大日本印刷株式会社

The64DREAM
【8月最新情報満載号】 1998年6月20日発売
発行人●佐々山泰弘
プロデューサー●中川信行
発 行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編 集●〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館 TEL03-3230-3642 FAX03-3230-0675
本 社●〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
販 売●TEL03-3211-2596
業 務●TEL03-3211-2568
広 告●TEL03-3211-2579 FAX03-3211-2584

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

ザ・ロクヨン ドリーム 1998 August

N64発売から丸2年。心配されたソフト不足は…。

今月の本誌は、世界最大規模のゲームの展示場でもあるE3大特集号。予想通り、隠し玉ソフトやゲーム画面のデモ『ゼルダ』はもちろん、これまでほとんど情報のなかった『マリオRPG』や『MOTHER』etc.)もばんばん流され、確かにN64ソフトの制作が順調である手応えをつかんだぞ。で、日本でのN64ソフト発売日はどうかというと、まず7月に『F-ZERO』、8月に『ポケスタ』、その後の編集部予想では(これはかなり現実的予想だぞ)、9～10月にE3でも世界中が絶賛、あの宮本さんも触発されたレア社『バンジョー』、そして11月にいよいよ『ゼルダ』がきて、年末に『ピカチュウ』と64DD+『シムシティー』『MOTHER』などなど…。サードパーティのソフトも任天堂の動きに呼応してくると思われるので、秋～年末にかけて、バラエティに富んだソフトを選んで買えるようになりそうだ。夏休み前にも、サードパーティソフトがいろいろと出てくるしね。N64が発売されてから2年、着実にN64はもりあがってきてるじゃないですか。

新作ソフトカレンダーの見方

- (濃い青の帯)…発売日決定
- (水色の帯)…発売予想時期
- (スマイルマーク)…発売日決定マーク
- DD…64DD版で発売予定
- 新…今月加わった新タイトル

各ソフトは上から発売日順の並び。が、発売日の予定は変更の場合が多いので、メーカー発表の発売日とは別に、64ドリーム独自の発売予想時期も紹介してるってわけです。参考にしてちょ。
※本誌掲載ページ中、★印はE3特集の中で各メーカーのブースといっしょに紹介しています。

COMING SOON (6月21日～7月20日に発売)

デザエモン3D
6月26日● 7800円

スターソルジャーバニシングアース
7月10日● 6800円

F-ZERO X
7月14日● 5800円

オリンピックホッケーナガノ
7月16日● 6800円

スーパーロボットスピリッツ
7月17日● 7800円

チョロQ64
7月17日● 6800円

発売時期		タイトル
6月		デザエモン3D
7月		スターソルジャー バニシングアース
		F-ZERO X
		オリンピックホッケーナガノ
		スーパーロボットスピリッツ
		チョロQ64
		RAKUGAKIDS
		スーパービーダマンバトルフェニックス64
		64トランプコレクション～アリスのわくわくトランプワールド
8月		ポケモンスタジアム
		イギーくんのぶら²ぽよん
		エフ～FLYING HUNTERS
夏		レブ・リミット
		忍たま乱太郎チャレンジパズル64
		SD飛龍の拳64
9～11月		シムコプター64
		おねがいモンスター
秋		バンジョーとカズーイの大冒険
		ゼルダの伝説　時のオカリナ
	新	オウガバトル3(仮)
		キングヒル64-エクストリームスノーボーディング(仮)
		Let's スマッシュ
		爆笑人生64 めざせ!リゾート王
		TONIC TROUBLE
		バーチャル飛龍の拳64
		BUCK BUMBLE
		ウルトラベースボール実名版64
98年・冬		フライトシミュレーター(仮)
		レースゲーム(仮)
		テュロック2(仮)
		プロ指南麻雀「兵」
		ウィンバック
	新	Jリーグタクティクスサッカー
	新	カメレオン・ツイスト2
未定		ぬし釣り64
		バイオテトリス
		ピカチュウげんきでちゅう(仮)
		MOTHER3(仮)
		NBAバスケットボール(仮)
		ウルトラドンキーコング(仮)
		カービィ64(仮)
		キャベツ(仮)
		ゴルフ(仮)
		コンカーズ クエスト(仮)
		シムシティー64(仮)
		ジャングル大帝
		スーパーマリオ64-2(仮)
		スーパーマリオRPG2(仮)
		ゼルダの伝説DD(仮)
		ポケモンスナップ
		ボディーハーベスト(仮)
		マリオアーティスト タレントメーカー(仮)
		マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮)
		マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮)
		SNOW SPEEDER
		エルテイル(仮)
		キラッと解決!64探偵団
		ファイティングカップ
		超空間ナイタープロ野球キング2
		HYBRID HEAVEN(仮)
		悪魔城 ドラキュラ3D(仮)
		ラストレジオンUX(仮)
		金田一少年の事件簿(仮)
		ブレードアンドバレル
		ナイフエッジ(仮)
		実戦パチスロ必勝法
		超時空要塞マクロス　Another Dimension(仮)
		巨人のドシン(仮)
		動物番長(仮)
		キャバリーバトル3000

ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月以降
ETC	アテナ	6月26日	7800円	54							
SHT	ハドソン	7月10日	6800円	36							
RAC	任天堂	7月14日	5800円	67							
SPT	コナミ	7月16日	6800円	57							
格闘ACT	バンプレスト	7月17日	7800円	92							
RAC	タカラ	7月17日	6800円	50							
格闘ACT	コナミ	7月23日	6800円	30							
ACT	ハドソン	7月24日	6800円	42							
TAB	ボトムアップ	7月	6980円	48							
ETC	任天堂	8月1日	6800円	22							
ACT	アクレイムジャパン	8月7日	6800円	★							
SHT	アクレイムジャパン	8月28日	6800円	★							
RAC	セタ	夏	未定	-							
PUZ	カルチャーブレーン	夏	未定	-							
格闘ACT	カルチャーブレーン	夏	未定	-							
SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	9月25日	6800円	53							
SLG	ボトムアップ	11月	未定	58							
ACT	任天堂	秋	未定	28							
ACT	任天堂	秋	未定	16							
SLG	クエスト	秋	未定	10							
SPT	ケムコ	秋	未定	★							
SPT	ハドソン	秋	未定	-							
TAB	タイトー	秋	未定	-							
ACT	Ubiソフト	秋	未定	★							
格闘ACT	カルチャーブレーン	秋	未定	-							
SHT	Ubiソフト	秋	未定	★							
SPT	カルチャーブレーン	秋	未定	-							
SLG	ビデオシステム	98年	未定	★							
RAC	ビデオシステム	98年	未定	★							
SHT	アクレイムジャパン	98年末	6800円	★							
TAB	カルチャーブレーン	98年末	未定	-							
ACT	光栄	冬	未定	44							
SLG	アスキー	冬	7800円(予)	-							
ACT	日本システムサプライ	冬	未定	56							
ETC	パック・イン・ソフト	未定	未定	55							
PUZ	アムテックス	未定	未定	-							
ETC	任天堂	未定	未定	-							
RPG	任天堂	未定	未定	★							
SPT	任天堂	未定	未定	-							
ACT	任天堂	未定	未定	-							
ACT	任天堂	未定	未定	-							
SLG	任天堂	未定	未定	-							
SPT	任天堂	未定	未定	-							
ACT	任天堂	未定	未定	★							
SLG	任天堂	未定	未定	-							
ADV?	任天堂	未定	未定	-							
ACT	任天堂	未定	未定	-							
RPG	任天堂	未定	未定	★							
RPG	任天堂	未定	未定	-							
ETC	任天堂	未定	未定	-							
SHT	任天堂	未定	未定	★							
ETC	任天堂	未定	未定	-							
ETC	任天堂	未定	未定	-							
ETC	任天堂	未定	未定	-							
SPT	イマジニア	未定	6980円	-							
RPG	イマジニア	未定	未定	★							
TAB	イマジニア	未定	未定	-							
格闘ACT	イマジニア	未定	未定	-							
SPT	イマジニア	未定	未定	-							
RPG	コナミ	未定	未定	34							
ACT	コナミ	未定	未定	32							
格闘ACT	ハドソン	未定	未定	-							
ADV	ハドソン	未定	未定	-							
SHT	ケムコ	未定	未定	-							
SHT	ケムコ	未定	未定	★							
ETC	サミー	未定	未定	-							
SLG	トミー	未定	未定	-							
ETC	開発/パーラム（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	★							
ETC	開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-							
RAC	日本システムサプライ	未定	未定	-							

●はみ出しスケジュール●

『イギー君の²ぷらぼよん』は『レッキンボールズ』、『エフ〜FLYING HUNTERS』は『フォーセーケン』からそれぞれ名称が変更。また『飛龍の拳』は2タイトルに分かれて制作中です。

読者が選ぶドキドキ

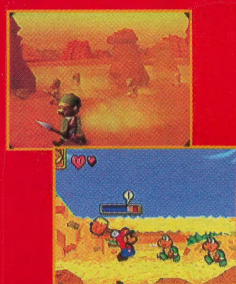
N64ドリームランキング

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	3550pt	1 (→)	ゼルダの伝説 時のオカリナ	●任天堂 ●ACT ●カセット版／秋 64DD版／未定
2	1408	2 (→)	MOTHER 3（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
3	1335	5 (↑)	ポケモンスタジアム	●任天堂 ●ETC ●8月1日
4	1162	3 (↓)	F-ZERO X	●任天堂 ●RAC ●7月14日
5	832	4 (↓)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
6	816	6 (→)	スーパーマリオ64-2（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
7	684	8 (↑)	ピカチュウげんきでちゅう（仮）	●任天堂 ●ETC ●未定
8	484	7 (↓)	チョロQ64	●タカラ ●RAC ●7月17日
9	465	10 (↑)	カービィ64（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
10	424	13 (↑)	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
11	423	9 (↓)	デザエモン3D	●アテナ ●ETC ●6月26日
12	417	－	実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	●コナミ ●SPT ●発売中
13	373	12 (↓)	ぬし釣り64	●パック・イン・ソフト ●ETC ●未定
14	281	11 (↓)	シムシティー64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
15	264	16 (↑)	ポケモンスナップ	●任天堂 ●ETC ●未定
16	242	19 (↑)	ウルトラドンキーコング（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
17	235	－	スーパーロボットスピリッツ	●バンプレスト ●ACT ●7月17日
18	231	－	スターソルジャー バニシングアース	●ハドソン ●SHT ●7月10日
19	224	20 (↑)	超空間ナイタープロ野球キング2	●イマジニア ●SPT ●未定
20	209	－	キャベツ（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定

ポイント数は読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、―は前回20位圏外のタイトル。集計期間…4月21日～5月20日。新作ソフトの期待度アンケートのため、この期間に発売済となるソフトは含まれません。

今月のお言葉

先月末に開催されたE3で『ゼルダ』をプレイしたけど、昨年秋のスペースワールドから半年、鳥肌がたつくらいすごいデキにレベルアップしてる！発売延期は残念だけど、みんなが待つだけの(そしてこのランキングでも1位に居座り続けるだけの…)ワケがあることうけあい！(今月の新着情報は16P～)。E3開催国のアメリカでも、やっぱり『ゼルダ』が人気を独占しているようだ。というわけで、右ページのランキングも見てね。

◆常に上位の『MOTHER』『マリオRPG』のビデオもE3会場で見れた。開発は着実に進んでいるもようだ

コレが売れてるN64ソフトTOP10

ブルート全店売り上げ結果より/98年5月8日～6月7日

順位	前号の順位	PT	タイトル	発売日
1	－	104.9	実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	98/6/4
2	3 (↑)	38.1	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え!!～	98/4/30
3	1 (↓)	32.5	実況パワフルプロ野球5	98/3/26
4	2 (↓)	28.2	ヨッシーストーリー	97/12/21
5	5 (→)	13.0	ファミスタ64	97/11/28
6	4 (↓)	12.0	FIFA ROAD TO WORLD CUP'98	98/4/24
7	6 (↓)	9.6	ディディーコングレーシング	97/11/21
8	－	8.8	ぷよぷよSUN64	97/10/31
9	－	8.1	ゴールデンアイ007	97/8/23
10	8 (↓)	7.9	マリオカート64	96/12/14

PTは売り上げ本数のデータをもとに点数化。売り上げ状況のめやすにしてください。

PICK UP! 実況ワールドサッカー ～WORLD CUP FRANCE'98～

ワールドカップにわく気分をより盛り上げよう。実況ならではの操作性はもちろん折り紙付き。観戦だけじゃなく、このゲームで君も世界の強豪48ケ国を操り、世界一をめざせ！

一番ほしいゲーム／アメリカ編
MOST WANTED in USA TOP10

アメリカのゲーム誌「NINTENDO POWER」より

順位	タイトル（カッコ内は日本名）
1	Legend of Zelda-Ocarina of Time(ゼルダの伝説　時のオカリナ)
2	NINTENDO 64 DISK DRIVE（64DD）
3	1080° SNOW BOARDING（1080° スノーボーディング）
4	GOLDEN EYE 007（ゴールデンアイ007）
5	SUPER MARIO 64-2（スーパーマリオ64-2）
6	MISSION:IMPOSSIBLE（ミッション・インポッシブル）
7	YOSHI'S STORY（ヨッシーストーリー）
8	TUROK 2（テュロック2）
9	SUPER MARIO RPG 2（スーパーマリオRPG2）
10	GAME BOY CAMERA & PRINTER（ポケットカメラ&専用プリンタ）

「NINTENDO POWER」はNOA（ニンテンドウ・オブ・アメリカ）発行のゲーム誌です。

↑とってもオシャレなNINTENDO POWER誌。64ドリームもいろいろと参考にしてるのだ

海のむこうでも『ゼルダ』が大人気！

このデータは発売中・発売済みにかかわらず、アメリカのユーザーが欲しいと思うゲーム（機）なんだけど、『ゼルダ』が日本同様、長らく1位の座を占めてるんだ。映画モノやスポーツゲームが強いと言われるアメリカだけど、国境を越えて1つのものが愛されるってすごいよね。

NINTENDO64を買った理由TOP10

6月号読者アンケートより

順位	PT	割合	理由
1	682	29.8%	やりたいゲームがあったから
2	390	17.0%	任天堂だから
3	302	13.2%	面白いから
4	155	6.8%	買ってくれた
5	150	6.5%	友達に勧められた
6	142	6.2%	将来性があるから
7	107	4.7%	3Dスティック・コントローラの形が気に入って
8	92	4.0%	高性能だから
9	73	3.2%	画面がきれいだから
10	70	3.1%	値下げがあった・値段が安いから

↑『マリオ64』にビックリ、発売と同時にN64を買った人は多かったぞ

やっぱりソフトが一番の動機だ

先月はN64を買った時期のランキングを掲載して、ソフトがN64購入の引き金になってそうな結果がでたけど、今回はそれを裏付ける結果に。実際、CM等の広告が動機になったという人は1%にも満たなかったのだ。これからも良質のゲームをN64でたくさん出してほしいね。

続編を遊んでみたいゲームTOP30

6月号読者アンケートより

順位	PT数	タイトルまたはシリーズ名	メーカー
1	341 pt	スターフォックス64	任天堂
2	265	マリオカート64	任天堂
3	251	ゴールデンアイ007	任天堂
4	244	スーパーマリオ64	任天堂
5	125	ポケットモンスター	任天堂
6	120	ドラゴンクエスト	エニックス
7	115	がんばれゴエモン	コナミ
8	109	実況パワフルプロ野球	コナミ
9	90	ヨッシーストーリー	任天堂
10	78	ワンダープロジェクトJ2	エニックス
11	76	ファイナルファンタジー	スクウェア
12	65	ファイアーエムブレム	任天堂
13	60	爆ボンバーマン	ハドソン
14	59	不思議のダンジョン風来のシレン	チュンソフト
15	55	クロノトリガー	スクウェア
16	54	バイオハザード	カプコン
17	49	ゼルダの伝説	任天堂
18	48	スーパーマリオRPG	任天堂
18	48	スーパーメトロイド	任天堂
18	48	聖剣伝説3	スクウェア
21	45	MOTHER	任天堂
22	41	星のカービィ	任天堂
23	39	ブラストドーザー	任天堂
24	34	ディディーコングレーシング	任天堂
25	32	1080°スノーボーディング	任天堂
26	29	くにおくん	テクノスジャパン
26	29	スノボキッズ	任天堂
28	28	スーパードンキーコング	任天堂
28	28	タクティクスオウガ	クエスト
30	27	パイロットウイングス	任天堂

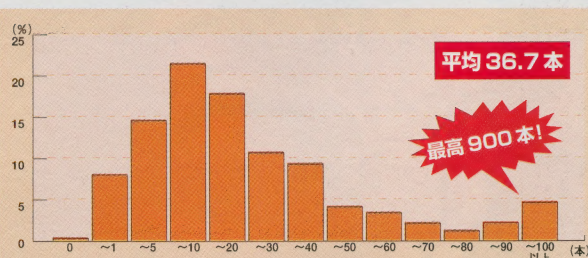
※シリーズ名と特定のソフト名をあげた回答が分かれたので、そのまま反映させました。ご了承ください。

↑任天堂の方、もう一度やとわれ遊撃隊に、僕たちを会わせて下さい！

『バイオ』、大作RPGをしのぐ！

宮本さんが「N64で完成した」と語った『スターフォックス』。続編はないかもと感じるコメントだけど、続けてほしい！また3位の『007』のシステムを使った新作は海外で制作中。日本でも発売するといいね（詳しくはE3特集120P～）。

ゲームソフト全部で何本持ってる？

6月号読者アンケートより

上は全てのゲーム機種を含めた結果。中古ショップを利用する人もいるけど、気づくとけっこう増えてるよね。編集部のエンドーは約800本所持してるけど、自分の部屋はゲームだらけで、別室で寝る日々らしい…。

はみだしランキング

先月このページで告知した、E3で発表される（と思っていた）カプコンのN64新作情報。今月はおあずけに…ごめん。でも近々正式な発表があるとの情報は入っているので、ホントにもうしばらく、待っててね。

オウガバトルシリーズ最新作!!
いま、あの闘いの記憶が蘇る…
Real Ba

古の昔
力こそがすべてであり
鋼の教えと
闇を司る魔が支配する
ゼテギネアと呼ばれる
時代があった…

Real Field

ttle

シミュレーションRPGの最高峰に位置する「オウガシリーズ」がN64で新たな伝説を作ろうとしている。『伝説のオウガバトル』『タクティクスオウガ』の中間に位置する「Ogre Battle Saga Episode VI」がついに語られるのだ!

●発売元:	クエスト
●発売日:	98年秋予定
●ジャンル:	シミュレーションRPG
●価格:	未定
●プレイ人数:	1人

Ogre Battle 3
オウガバトル3（仮）

Story サーガ第6章…これまでにない大きな争い

⬆バトルのグラフィックも超かっこいい。画面は、スペシャル攻撃のソニックブーム

物語は、オウガバトルサーガ「エピソードVI」。エピソードV（『伝説のオウガバトル』）でゼノビアを旅立った勇者達は、ゼテギネア大陸の覇権を狙っていると噂される「ローディス教国」の実体を探ろうと、ローディスの従属国「パラティヌス王国」へ潜入。そのパラティヌスが物語の舞台となる。
「士官学校を卒業し、パラティヌス王国の南部軍に配属されたマグナス（主人公）は、そこで家畜のように虐げられる『下級民』の存在とローディス教国の支配の実態を知る。貴族、市民、下級民という階級社会にひずみが生じ、マグナスの目前で下級民による王国第二王子襲撃事件が起きた。マグナスは事件をきっかけに、矛盾に満ちた世界の元凶であるローディスの支配を退け、真の自由を勝ち取ろうと王国に対し反旗を掲げる…。」
もちろんストーリーはおなじみのマルチシナリオ、マルチエンディング。君の選択次第で運命は大きく変わっていくのだ…。

Wars&Tactics 集団戦と戦術

ゲームの中心は戦闘。プレイヤーは、軍団の指揮官となり、シナリオに従って軍団の編成・戦闘を繰り返していく。前作『タクティクスオウガ』では単独部隊による局地戦だったが、今回は集団対集団の『伝説のオウガバトル』風。シリーズの根底にあるリアリティの概念を踏襲し、戦場となるフィールドには、6角形のマス（ヘックス）がなく、自軍・敵軍の行動順を決めるターンも存在しない。「かわりばんこ」に戦闘を進めるのではなく、同じ時間の中で敵味方同時に行動する「リアルタイムシステム」だ。今回は複数のユニットが陣形を形成し、画一の命令で部隊が行動する、複数ユニットの一元管理システム「レギオン」等で、より広域の戦闘が表現されている。

⬆ポリゴンを使用して、3次元空間を表現したフィールドマップ。視点変更も可能

⬆ユニットが拠点に向かって移動していく。感覚的には『伝説のオウガバトル』風だ

⬆プレイヤーが保持できるキャラは100を越える。キャラのクラスも増えているようだ

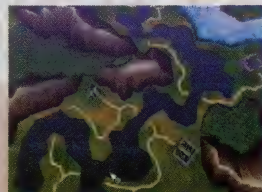
⬆スペシャル攻撃のジハドが敵の忍者に炸裂。バトル背景もかなり用意されているようだ

⬆バトルはオート。編成したユニットが独自の思考で戦う。プレイヤー操作に制約がある

⬆1部隊に配置できるキャラも5人までのようだ。2人分のLサイズキャラも健在

Field 3次元構造になったフィールド

軍団を戦略拠点へと進めていくフィールド。今回はポリゴンで立体的に表現され、視点位置を変更することもできるらしい。また、ユニットが発見した敵ユニットに対し、ユニット自らが思考し、行動を補正するための「行動オプション」などが追加されている。「レギオン」とあわせて、より戦略的な指揮感覚を楽しむことができそうだ。

◆ユニットに移動命令を与える「行動オプション」で、自ら判断行動する

◆真上からの視点でフィールド全体を見おろす。『伝説のオウガバトル』を思わせる

フィールドマップ
3次元構造の戦略マップ。8方向にスクロールし、3段階の視点変更が可能

拠点
「町」「城」などの、フィールド上に存在する都市や建造物。その総称を拠点という

コマンドアイコン
ユニットへの各種命令(移動など)や、ゲーム環境の設定を行うためのコマンド群

ユニット
複数のキャラクターで編成されている部隊。シンボルキャラだけが表示される

Organization 軍団の編成

情報ウィンドウ
キャラクター、ユニット、レギオンなどの簡易情報を表示するウィンドウ。キャラクターに水や火などの属性も相変わらずあるようだ

ユニット
複数キャラクターからなる部隊。ユニットはポジショニングスクエアと呼ばれる9×9のマスに配置でき、前列や後列に配置することにより攻撃方法や攻撃回数が変化する

キャラクター
プレイヤーが保持できるキャラクターは最大で百数十体にもなる。キャラクターは戦闘を重ねることで、レベルアップし、条件を満たすことでクラスチェンジができる

様々な個性を持った兵士達を編成し、プレイヤー独自の部隊を作り上げる。途中から仲間になったり、雇い入れたりするキャラクターのクラスチェンジ(「ソルジャー→ナイト」などキャラクターの職業を変える)をしたり、複数キャラクターからなる戦闘部隊(ユニット)を編成したりする。この編成が戦略の要となるのだ。

◆パラメーター、装備や攻撃方法などを確認できる。名前の右がキャラのクラス

◆コマンドアイコンで戦闘時の命令等を決定できる。右から3番目のアイコンは…？

Event ドラマチックなイベントシーン

ストーリーの随所に挿入されるドラマティックなイベントシーン。物語はこのようなイベントシーンで語られていく。矛盾に満ちた現実が主人公マグナスを革命へと掻き立てるように、いろいろな人物や、国々の思惑が交錯する。イベントシーンの途中で、プレイヤーの思いを反映させるような選択肢が登場することだろう。それにより運命が変わっていくのだ。

◆ゲーム開始直後のイベント(回想)シーン。神妙な面持ちで第二王子ユミルに別れを告げるマグナス。この後、マグナスは士官学校へ進むことになる

◆このように、戦闘画面を使って展開するイベントシーンもあるようだ。戦闘中に発生するイベントが用意されているのかも。ストーリーも壮大なのだ

◆士官学校卒業後、パラティヌス王国南部軍に配属されるマグナス。彼は南部地方で様々な現実を見せつけられ、運命が流転しはじめる

Bttle 迫力のリアルタイムバトル

指揮官（プレイヤー）の言葉（バトルコマンド）に従ってオートバトルが始まる。このゲームでプレイヤーが戦闘に介入できるのは、「介入カウンター」がいっぱいになった時だけで、あとは兵士達がそれぞれ自分の意志で闘っていく。ゆえに、編成が非常に重要な戦術にもなるのだ。

キャラクター
各クラスごとに専用のグラフィックで描かれるキャラ。手前が自軍で、奥が敵軍

ポジショニングスクエア
ユニット内の配置を表すウィンドウ。青系が自軍、赤系が敵軍。HPもここで確認する

カウンターコマンド
戦闘介入用のコマンド。介入カウンターが溜まるまでプレイヤーがバトルに介入することはできない

介入カウンター
時間進行などに応じて上昇するカウンターが一定数になるとプレイヤーが指令（コマンド）できる

魔法 サンダーフレア

↑風の属性の魔法サンダーフレア

↑天から青いイナズマが落ちてくる

↑目標の敵を包み込むようにして炸裂する

↑電撃に包みこんでダメージを与えるのだ

魔法 ファイアーストーム

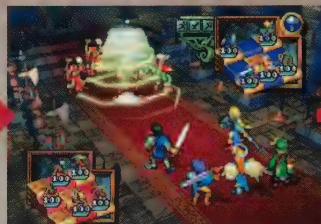
↑魔法を発動しているキャラのクラスは…?

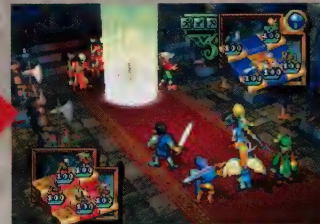
↑敵を炎で包み込む攻撃対象は敵1体か!?

↑地面から炎の柱が立ち上がる

↑水の属性の敵にはより効果がある攻撃だ

スペシャル攻撃 ジハド

↑レベルの高い天使が使える特殊攻撃ジハド

↑まばゆい光が敵を包み込んでいく

↑聖なる光は闇の属性の敵に対し高い効果がある

↑まるでそのまま昇天させるような攻撃だ

スペシャル攻撃 ソニックブーム

↑剣を振りかざしているのはソードマスターか?

↑勢い良く振り下ろした剣が空気を切り裂く

↑引き裂かれた空気が真空状態の刃物と化す

↑高い攻撃力の代償として反動も受けてしまう

主要登場人物

Main Characters

マグナス・ガラント

18歳／♂

物語の主人公。優れた武人で、名誉貴族の父を持ち、極めて恵まれた環境の中で育つが反抗心から全寮制の士官学校へ入学。父譲りの才能を持ちながらあえて劣等生のように振る舞う。ゲームは、マグナスが士官学校を卒業後に配属された王国南部からスタートする。

ディオメデス・ラング

19歳／♂

士官学校卒業後南部軍に配属され、序盤からマグナスと行動を共にする。南部部族の血が混じっているために一時差別を受ける。性格は明るく、大雑把だが、過去の経験から他の者に劣ることを嫌う。

レイア・シルヴィス

17歳／♀

パラティヌス王国の貴族の家に生まれ、父親による文武両道の考えから男勝りの戦士に育つ。マグナス、ラングと共に士官候補生として南部軍に配属される。勝ち気な性格でマグナスに対抗意識を持つ。

プロカス・デュメール

59歳／♂

パラティヌス王国、開闢王の血を引く正統後継者。王妃の命の代償として生まれたユミルを忌み嫌う。11年前、ローディス教国の信仰を恐れた王は、進んで従属国となり、貴族の命と王位を固守する。

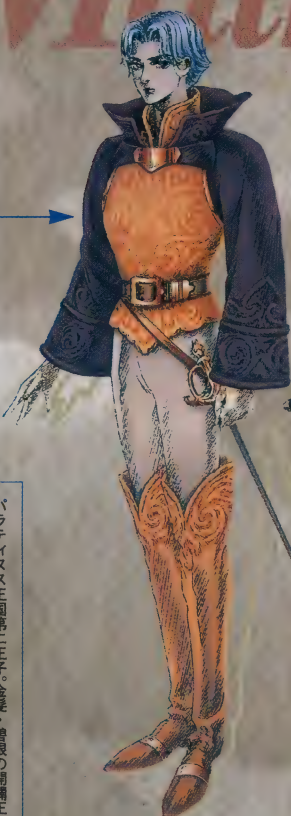
リチャード・グレンデル

43歳／♂

ローディス教国「冥煌騎士団」の長。勇ましさと武勲から「竜心王」との異名を持つ。全部で16団からなるローディス騎士団の中には前作で登場したランスロット・タルタロス率いる「暗黒騎士団」も。

ユミル・デュメール

17歳／♂

パラティヌス王国第二王子。金髪・碧眼の開闢王の血を引く王家にあって、銀髪・銀目に生まれたために父王から忌み嫌われる。そんな中で普通に接してくれたマグナス親子にだけ心を許す。

E3バージョンプレイ報告！
●発売元：任天堂
●発売日：今秋予定
●ジャンル：3Dアクションアドベンチャー
●価格：未定
●容量：256M
●プレイ人数：1人
●振動パック：対応
●コントローラパック：未定
©1998 Nintendo
※画面は開発中のものです。
ゼルダの伝説
時のオカリナ
アトランタで見
リンクの勇姿に
全米震撼!!
米国アトランタで今年もE3が開催された(特集は107ページから！)。NOA(米国任天堂)ブースの主役はもちろん『ゼルダ』！ はっきり言ってすごいことになってます！ 毎月書いているけど、本当に僕らはすごいものを待っているのだ！ アトランタは暑かったが『ゼルダ』はもっと熱かったぞ！
ナビィ

完成秒読み段階に入った今世紀最大の傑作ゲーム!

昨年のE3ではビデオ出展のみだったが、今年はNOAブースの中でも最も多くのモニタを使い実際にプレイすることができた『ゼルダ』。アメリカでは、今回が事実上のお披露目ショーとなったワケだが、『ゼルダ』に期待しているのは日本人だけではない。それこそ世界中が待ち望んでいる。そのことを証明するかのように、『ゼルダ』の前にはいつも行列ができていた。他の展示ソフトと『ゼルダ』との違いは、とにかくそれぞれのプレイ時間が長いこと。誰もが、いつまでもいつまでも触っている。探索している人は延々とあっちに行ったりこっちに行ったりしているし、戦っている人は何度やられても再挑戦している。後ろに並んでいる人は「早く代わってくれ～」と思いつつも、モニタから目が離せない。自分でプレイすることが『ゼルダ』の醍醐味であることは間違いない。しかし、とにかくグラフィックの質が高すぎるため、その美しさと迫力に目を奪われ、誰かのヘタクソなプレイでさえもハラハラドキドキしながら注目してしまう。説明係のお姉さんは、ゲームの説明よりも「あんた、コレあげるからそのくらいにしときなさいよ」と止めに入る役目のほうが仕事だったようだ(『ゼルダ』のロゴのピンバッヂをくれるのだ)。よく考えてみたら我々日本の報道陣も、『ゼルダ』を触るのは昨年の「スペースワールド97」以来だから、はや半年。あの時もそうとうド肝を抜かれたが、今回見た『ゼルダ』は、さらにすごいことになっていた。たびたびの発売延期で待ちくたびれている友よ! 断言しよう。待ち続けている僕らは間違っていない! もはや『ゼルダ』は、ただの「超おもしろゲーム」ではなくなっている。「インタラクティブムービー」でも「冒険活劇シミュレーション」でもない。これこそ、宮本さんが理想に掲げる「誰も見たことのないもの」なのではないか？そう思ってしまうほど、かつて体験したことのない感覚を得られる「何か」になっているのだ。…と難しいことを考えたのは帰ってきてから で、現地ではひたすら猿のようにプレイした『ゼルダ』E3バージョン。そのすべてを報告しよう! (BY尾関友詩)

◆とにかく動いている画面を見せられないのがくやしくてしょうがない。今回つくづく思ったが、モニタも音も、でかければでかいほどいいよ。このゲームは

た『ゼルダの伝説』の真実!

いよいよ登場！ストーリーのカギを握る王女ゼルダ姫

ゼルダ姫

ショーに先だって行われた報道陣向け「ゼルダの伝説・説明会」(114ページを読んでね)で、リンクがゼルダ姫と初めて出会うデモシーンをじっくりと見ることができた。ハイラル城の中庭で、ゼルダ姫がリンクにハイラルの伝説やガノンドロフの企みについて語り聞かせるシーンだ。ただの会話シーンだが、キャラの演技とカメラの動きから目が離せない。中庭のすみから2人をロングショットでとらえたカメラが、花壇に咲いた花の間を通り抜けどんどん近づいてくるカメラワーク。城の中にいるガノンドロフがじろっと中庭の様子をにらみ、思わずのぞいていた窓から体を離すリンク…その演出。素晴らしい!

◆「あなた誰？その妖精…、森から来たの？ 夢のお告げの通りだわ」

◆「これはきっと、わたしたち2人でトライフォースを守れ!っていう女神様のお導きに違いないわ!そう思わない、リンク?」ゼルダ姫は2人で協力してガノンドロフの企みを阻止しようとリンクに話しかける。ど…、どこへ行くリンク？まさか「やめとく」を選択したのか?

◆昨年の「スペースワールド97」で公開されたオープニングシーン。ゼルダ姫が連れ去られていると思ったこのシーン、実はインパとともに城から脱出しているところでした

※今月号の内容は、E3に出展された「E3バージョン」と「ゼルダの伝説・説明会」で上映されたビデオから取材・構成したものです。今後内容が変わることもありますので、ご注意ください。

E3会場で体験した3大ツアーを完全レポート！

「スペースワールド97」から大幅バージョンアップ！

「スペースワールド97」同様、E3で展示された『ゼルダ』には、下のような3つのツアーから好きなコースを選択できる特別なメニュー画面が用意されていた。コースにはいくつかの新しいステージが加えられ、また幕張メッセで遊べたコースにも大幅なバージョンアップがなされていた。この半年でネタもグラフィックも磨き込まれ、本当に完成品の一部を遊んでいる感じ。メッセージのほとんどは日本語のままだったが、みんなノー・プロブレムって顔をしている。アメリカ人に人気があったのはだんぜんバトルツアー。特にファントムガノンとバルバギアは世界初公開だったので、人気が集中。いつまでやってんだ、はやく代わってくれ。

ハイラルツアー

Hyrule Tour

- Kokiri Village/コキリの村
- Town of Hyrule/ハイラル城下町
- Ride the horse/馬に乗ろう！
- Kakariko Village/カカリコ村

ニワトリいじめ！

まずはコキリの村。なぜかコキリ族がジャラジャラ言わなくなっていた。なんでジャラ？それはともかく、リンクの家の周りにはデクの棒やデクの盾を売っている店ができていた。サリアという女の子がいて、彼女はリンクに好意をよせているようだ。さらにミドという男の子はサリアにホの字らしい。いきなり三角関係。こどものくせにナマイキだ…。馬のミニゲームでは結局何をやるのかわからなかった。制限時間は3分。ダッシュ代わりのニンジンが6個。Aボタンで弓がつかえることだけはわかったので、しょうがないから他の馬をプスプス撃ってみたら、説明のお姉さんに笑われた。カカリコ村ではすべてのアイテムでニワトリいじめ。またお姉さんに笑われた。ちなみにニワトリの逆襲はなかったけど…？

◆ここはハイラル城下町。城下町では基本的に固定カメラで、角を曲がるたびにカメラ位置が変わる

ダンジョンツアー

Dungeon Tour

- Inside the Deku Tree/デクの樹
- Dodongo's Lair/ドドンゴの洞窟町
- The Castle Courtyard/中庭ゲーム
- Temple of the Woods/森の神殿
- Battle of Gerudo/ゲルドとの戦い

おすすめは中庭ゲーム！

なんと言っても中庭ゲームが最高だ（くわしくは115ページに）。操作そのものが楽しい作りとなっているのがN64らしいところ。3Dスティックでリンクを動かすおもしろさを堪能できるぞ。最初のダンジョン、デクの樹はかなりのことがわかった。ダンジョンの中心に大きなクモの巣があり、それをどうやって打ち破るかがこのダンジョンの謎だ（おそらく下にはボスがいる）。デクナッツからヒントをゲットしたのでどうぞ。「かんべんッピ！ヒントいうから、ゆるしてッピ！剣でもキレないクモの巣はあたってくだけろだッピ！ま、オトコだったらネ…ケケッ！」。ドドンゴの洞窟はおなじみバクダン壁壊しのオンパレード！

◆デクの実を投げつけると直立不動となるデクババ。その状態の時に斬りつけると、デクの棒になる

バトルツアー

Battle Tour

- Vs.Gohma/VS.ゴーマ
- Vs.King Dodongo/VS.ドドンゴ
- Vs.Phantom Ganon/VS.ガノン
- Vs.Valvagla/VS.バルバギア

炎の竜現る！

大きな円形の岩に立つリンク（『マリオ64』の最後のクッパ戦みたいなステージ）。下は溶岩の海だ。突然の地響きに、びくりとするリンク。足下にいくつも空いた穴のひとつから、突然長い尾を持った炎の竜が現れた。炎の神殿のボス、バルバギアだ！ やつはゆっくりと上空に舞い上がり、リンクのはるか頭上をひとまわりすると再び穴の中に姿を消した。バルバギアは穴から半身を出し、リンクめがけて炎を吐き出す。何度も穴の中にひっこみ、次はどこから出てくるかわからない。おまけにマスターソードでもダメージを与えることができないようだ。うろちょろ逃げ回っていると、説明のお姉さんが教えてくれた。「◎☆を使うのよ」「あー！自分で考えたかったのに！」でも、それがわかれば簡単に倒せるワケでもないのがこのゲーム…。

◆ダメージを与えると、上空に舞い上がり岩をガラゴロ降らしてくる。そしてまた穴の中へ…

ここまでわかったアイテムの秘密

ニワトリもアイテムとして持てるのだ！

下の2枚のイラストは、説明会と会場で見たメニュー画面を編集部でスケッチしたものだ。この他にもマップ画面と装備画面があり、その4画面をZトリガーでくるくるまわして見ることができる。7と10以外は使用可能だったが、その使えなかった2つは何なのかさえもわからない。ひとつは帽子のようなアイコン。もうひとつは先月紹介した謎の少年の胸に描かれたマークと同じアイコン。1と5と9は、こどもリンク専用アイテムだ。

◆パチンコは最初のダンジョンのデクの樹で手に入る。敵を撃つ以外にも、謎解きに使う場合があるぞ

◆装備画面で確認したところ、矢は99本、バクダンは50個まで持てるようだ。途中で増えるのかも？

■アイテム一覧表■

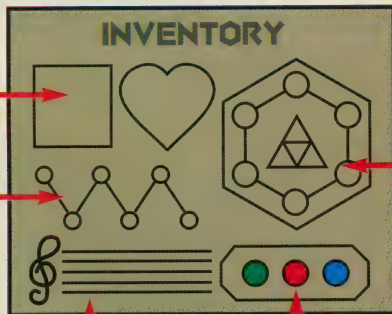
1	デクの棒
2	デクの実
3	バクダン
4	妖精の弓
5	妖精のパチンコ
6	妖精のオカリナ
7	？？？
8	ロングフック
9	ブーメラン
10	？？？
11	草笛
12	メガトンハンマー

■重要アイテムコレクト画面■

「魔法は全部で6つあって、それを弓矢にセットできる」という宮本さんの発言（本誌2月号）通り、ここには6つの魔法のメダルが入ることになる。たとえば炎のメダルをセットして矢を撃てば、離れたカンテラにパッと明かりを灯せるってワケ

ビンは4つまで持てる。赤いクスリ、緑のクスリの他に、説明会では妖精の入ったビンも確認したぞ

ここはおそらくイベントアイテム。会場ではニワトリがあったので、Cボタンにセットして使ってみた。「ここでは使えません」って言われたけど…

■重要アイテムコレクト画面■

左の正方形に何が入るのかは謎。右のハートはもちろんハートのかけらでしょう。かけら8つで、1つのハートになる

6色の音符マークが入る。それぞれ違うメロディーで、「風のメヌエット」とか「炎のボレロ」などがある

上で選んだメロディーが表示される。とは言っても、音符ではなくAボタンとCボタン（左、下、右）マークで配置されるので、その通りにボタンを押せばオカリナを吹くことができる

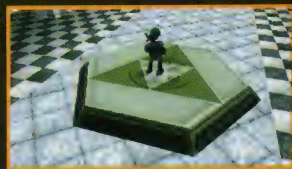
6つの重要アイテムが入ることはわかるんだけど…。確認できたのは、それぞれが「●●の封印」という名前を持つということだけ。SFC版で言うところのクリスタルみたいなものか？このページ右下の画面写真と似ているなあ…

ここはもちろん精霊石。すなわち森の精霊石、水の精霊石、そして炎の精霊石だ。まずはここから埋まっていくんだろう

◆「オカリナはRで半音シフト、3D上下でチョークアップ&ダウン（なぜオカリナに？）、3D左右でビブラートがかかるのでプロっぽい演奏も可能」（宮本さん）

◆ハープを奏でる謎の少年。リンクとのオカリナ&ハープセッションがあるのかどうかは不明。ぜひやりたいけど

That's Movie Time! 1

◆「時の神殿」で謎の少年と出会うシーン。説明会で報道陣の質問に宮本さんが答える間、ゲーム中のさまざまなムービーが流しっぱなしにされていた。そこに、この謎の少年と出会うシーンもあったんだけど、それを見ていたらたいへんなことを知ってしまったのだ！でもネタバレなので書けない。楽しみにとっておきたいでしょ？

That's Movie Time! 2

◆お次はすごく不思議なフンイキが漂うシーンを紹介しよう。ここは異次元らしき謎の空間だ。クリスタルに包まれて不思議な台座に降り立ったリンク…。重要アイテムコレクト画面によく似たデザインだが（左のイラスト参照）、その関連性は？光の当たっている離れた場所にはいったい誰が立つのか…？

まだまだあるぞ！最新『ゼルダ』情報at E3！！

注目度ナンバー1！　VS.ファントム・ガノン！

バトルツアーでバルバギアとともに驚かせてくれたのが、ファントム・ガノンとの戦いだ。そのアイディア、そのグラフィック、その動き！E3最大の収穫はこのシーンだったと言ってもいい。舞台は森の神殿の中。薄暗い階段を上がると小さな部屋にたどり着く。壁には森の奥へと続く道が描かれた、6枚の大きな絵が(全部同じ絵)。その中の1枚に導かれるようにに立って見ると、突如柵が床から飛び出てきた！気配！？後ろをふりかえると、黒い馬にまたがった大きな男が！男はにやりと笑うと片腕を顔の前にかざす。青白い炎に男の顔が一瞬包まれ、次の瞬間、仮面が男の顔をおおう。馬がいななくと、なんと宙に浮かび絵の中に吸い込まれるように入っていった！

◆絵から絵へと飛び回るファントム・ガノン！リンクの頭上にくると、雷のような攻撃を仕掛ける。次はどこからだ？リンクは弓をかまえて待つ！絵の中に消えていくガノンに矢を撃ってもむだだ…

◆「ガノンとは何度も戦うことになる」と宮本さんの発言にあったが、これを見てしまうと他の戦闘への期待がバクハツしそうだ

回転斬りの威力とグラフィックはすごすぎる！

「スペースワールド97」でも回転斬りはできたが、なんのエフェクトもなくそっけないものだった。その後すごいグラフィックの写真が公開されびっくりしたが(7月号・右の写真)、今回はさらに変わっていた。剣が作るオレンジ色の軌跡が、青白いものに変更されていたのだ。もしかすると2パターンあるのかもしれない(もしくは剣の違いとか？)。操作はAボタンためと、3Dスティックくるりの2種類があった。その違いは残念ながら不明。最終的にはどちらになるのか(個人的には3Dスティックくるりの方を支持します)、それとも2種類の操作の違いに何か秘密があるのか…。確かなことは、剣での戦闘がSFC版と比べ、よりリアルなものになるということだ。

◆これは先月任天堂から公開された画面写真。これが頭にあったので、会場で青白い炎を見たときはびっくりした。見せられなくてすまん…

ドクロ戦士スタルフォス

くち果てた戦士の亡骸に、邪悪な魂が宿ったモンスター。生前の記憶はないが、戦士としての経験は忘れていないようだ。頭の骨は、やがて他のモンスターに転生するのではないかとウワサされている。

◆スタルフォスは手強い。間合いをとってAボタンでため、回転斬りをお見舞いしてやれば吹っ飛んでいくぞ。一撃じゃ倒せなかったけど…

アメリカ人もびっくり！水中からのびる手！

今月任天堂から公開されたこの敵は、会場でも説明会でも未確認。ただショーの前日に行われたNOAのプレスカンファレンスで、こいつの映像を見ることができた。おそらく水の神殿と思われる場所で、突然水の中から現れたどでかい手につかまってしまうリンク！この時の映像で、『ゼルダ』はアメリカ人のハートを文字どおりがっちりつかんだね、きっと。しかし、どうやって倒すんだ、こいつ？

◆水中を泳ぐリンク。リンクの泳ぎ方は体をやや横に向けた、立ち泳ぎと平泳ぎの中間のような感じ。潜ると制限時間があったような…

◆オゥ！ビッグ・ウォーター・ハンド！マイガッ！…と多くの米国報道陣が心の中で叫んだ（と思う）。つかまれたら最後、ぐるんぐるんと、もて遊ばれちゃっているリンク。苦労しそうなこいつはボスか？

こんな情報もゲットしてきました

赤いクスリ：ハートがピンチの時は、おなじみ赤いクスリ。ビンをCボタンにセットして飲んでみたら、ちゃんとリンクがビンを口につけて飲む動きがありました。その様子をたとえるなら、ゴキュッ、ゴキュッ、ゴキュッ、プハーッという感じ。

フックショット：使用する時はパチンコや弓矢のようにリンク視点となる。つまり画面上では正面にしか撃てない。

マリオ発見？：ハイラル城へ牛乳配達に行ったロンロン牧場のタロンさんは、マリオにそっくり！赤いシャツに青のオーバーオール。帽子はかぶってなかったけど、立派なヒゲが！

スラッシュショット？：回転斬り以外の必殺ワザを見た。リンクが剣を振ると、青白い光が敵を撃つのだ（『ストII』の波動拳のようなやつ）。SFC版のマスターソードはライフ満タンでビームを撃てたが、それと同じ？

装備：リンクの装備で確認できたもの。剣は「ナイフ・マスターソード・巨人のナイフ」、盾は「デクの盾・ハイリアの盾・ミラーシールド」、服は「いつもの服・ゴロンの服・ゾーラの服」、その他に「いつものブーツ」というのがありました。

時間の流れ：ハイラル平原を走っていたんすよ。そしたら自然に空が赤く染まりだし、やがて夜になっちゃった。特に陽が沈んだ直後の紫色の空がキレイだったなあ…。

井戸：カカリコ村に井戸があって、誰もが底に潜ろうと悪戦苦闘。どうしても潜ることができないんだけど、絶対何か秘密があるよ、これ。

ハイリア湖：静かな湖…。湖にかかる長い長い橋を渡った先の小島には、意味ありげに台座のような丸い石。そこで何ができるのかといろんな人がいろいろ試していたけど、結局謎のまま…。

オカリナマークの石：ハイラル城の門の近くで見つけた、オカリナのマークのついた石。この上でオカリナを吹けってこと？

エンドウ豆：イベントアイテムだと思うけど、会場で流されていたビデオでCボタンにセットされていた。なんだこりゃ？

◆会場では見ることができなかった子馬ちゃん。こいつが育って、おとなリンクの愛馬になるのかなあ

That's Movie Time! 3

◆「ハイラルをお創りになったディン・ネール・フロル、3人の女神は、この世のどこかに全能の力を秘めたトライフォースを残し置かれたの。そのトライフォースは、最初に触れた者の望みをかなえる、と言われているのよ。でもトライフォースにはその願いの善悪は区別できない…」（ゼルダ姫。お城の中庭のデモより）

That's Movie Time! 4

◆「時の神殿」で、マスターソードを突き立てるリンク。周囲を青い光が包み込み、台座のトライフォースが白く輝き出す…。封印が解かれたのか？それとも悪夢の始まりか…？おそらく前半のハイライトとなるであろうこのシーンを見ながら、今月はこのへんでお別れです。サヨナラ、サヨナラ、サヨナラ（114ページへ急げ！）

ポケモンスタジアム™

POCKET MONSTERS' STADIUM

夏休みはポケモン三昧だぜ!!

- ●発売元：任天堂
- ●発売日：8月1日発売
- ●価格：6800円（64GBパック同梱）
- ●容量：未定
- ●ジャンル：対戦＆図鑑
- ●プレイ人数：1～4人 ●コントローラパック：非対応

先月号で発売日が決まったと思ったら、今月は任天堂から大量に画面写真が届いたぞ。しかも、ゲームの詳しい内容も判明!! より楽しめること間違いなし!! の詳細はこれから始まる6ページをじっくり読んでちょうだい。さて、今月はどんなポケモンたちが登場したかな？

←ポケモンリーグでは最強の呼び声も高いケンタロスもついに登場!! 名前が「ぎゅうた」のケンタロスユーザーも多いかもね

ゲーム中には実況放送も!?

なんと、任天堂から届いたリリースでは、ゲーム中に実況放送が入るとも記されていたのだ!! となると熱いポケモンたちのバトルを実況入りで見ることができるのかもしれないね。『スターフォックス64』や、コナミの『実況』シリーズにみるように、N64のカセットでも音声は十分いけるから、これは楽しみな仕様のひとつだぞ。もちろんポケモンたちの鳴き声もかなりパワーアップ!! 『ポケモンスタジアム』では美麗なグラフィックはもちろん、サウンド的にもすごくなりそうだね。8月が待ち遠しいぞ!!!

64GBパックと『ポケモン』があれば64画面でも『ポケモン』ができる!!

これもビッグニュース!! なんと64GBパックにゲームボーイソフトの『ポケットモンスター』を差した状態なら、64の画面上で『ポケットモンスター』がプレイできるようになるんだ。画面は従来のゲームボーイ版の画面なんだけど、これは便利。スーパーゲームボーイとスーファミを使わなくてもN64でTVの画面で『ポケットモンスター』ができるってことだ。

64GBパックはソフトに同梱。別売りもあるぞ!!

ゲームボーイソフト『ポケットモンスター』と64をつなぐための64GBパックは『ポケモンスタジアム』のソフトに同梱される。『スタジアム』のソフトを買えば、すぐにおうちで楽しめるってことだ。64GBパックだけの別売りも1400円で発売決定。N64や『スタジアム』を持っていない友達がいたら、64GBパックだけでも買ってもらえば対戦できるぞ。

←この64GBパックがあると『ポケモンスタジアム』はより楽しめるぞ

←4人対戦をするなら4つの64GBパックが必要になるんだ

対戦ルール決定!! さらに新機能も!!

1人でも遊べるような新機能がついて、ますます欲しくなっちゃう

対CPU戦もアリ!! なんと97年のリーグ上位ポケモンが登場!!

君の実力でどこまでいけるかな？

これも今回明らかになった新事実。なんと『スタジアム』には1人用の対戦モードも搭載。カセットの中にCPUキャラとしてポケモンが登録されているんだ。しかも、そのポケモンたちは97年度のポケモンリーグで上位入賞者が実際に使った名誉あるポケモンたち!! これは、中途半端な腕ではたちうちできないぞ。逆に言えば、自分のポケモンたちがどこまで強いのかがわかる大チャンスでもあるってこと。ここで鍛えれば実際のポケモンリーグの大会に通用する腕が身につくかもね。

➡これはポケモンの選択画面。4人対戦もできるから、友達集めてバトルしようぜ!!

➡君が育てたポケモンたちの実力がどこまで通用するのかな？これに勝てればかなりの本格派だ

「トレーニングモード」が追加!! ひとりで腕を磨くにはコレ!!

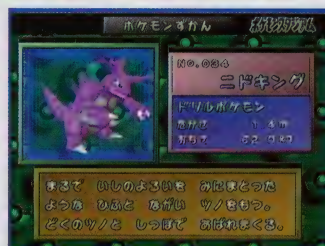
君の育てたポケモンを登録しよう

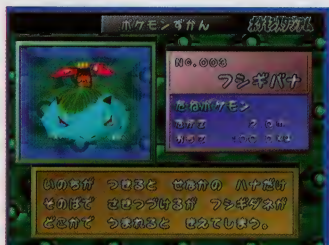
そしてもう1つの新機能が「トレーニングモード」。自分の育てたポケモンや友達が育てたポケモンを登録することで、そのポケモン達を相手にして闘うことができるんだ。ライバル達を倒す前に、ひとりで腕を磨くことができるってわけ。あらゆるタイプのポケモン達を登録して、どんなポケモンがきても戦えるようにトレーニングを積むことができるってわけだ。さらに、そのポケモンの弱点なんかも発見できちゃったりするかもしれないから、戦略も練れるってもんだよね。最強のポケモンマスターを目指すなら、まずはここからだ。

➡どのポケモンがどんな技に強いのか、弱いのかをじっくり研究できるモードでもあるよね。君のポケモン達はどれくらい強いかな？

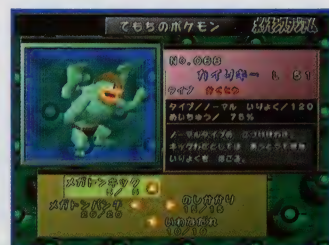
図鑑はとってもパワーアップ!! 見やすく楽しく使いやすく!!

鳴き声やアニメーションでポケモンが見られる

「図鑑」機能は格段にパワーアップ。ポケモン達の属性や大きさをはじめ、特徴や鳴き声までもチェック可能なんだ。さらに3D画像になったことで、いろんな角度からポケモンを見ることができたり、各々の個性にあったアニメーションが見られたりといたれりつくせり。そのポケモンが持っている技や技の中身まで見れたり、検索機能もついているから、ポケモン博士になれるかもね。

➡ニドキングの鳴き声は迫力ありそうだよね

➡サワムラーのキックの威力を早く見てみたいぞ

➡フシギバナはこんな感じ。いろんな角度から見てみたいよね。特にお尻はどーなってるの？

➡ナッシーは後ろから見るとどーなっているんだろうね？そして顔の表情にも注目だね

➡伝説ポケモン、サンダーはどんな技を持っているかな？鳴き声も迫力ありそうだね

➡カイリキーの技はこんな感じ。技のバランスも大事だよね。君はちゃんと覚えさせた？

それでは早速、熱いバトルの始まりだぜ!!

↑これはポケモンの選択画面。第1回リーグルールにのっとって、まずはポケモンを6匹選択するぞ

第1回リーグルールからのバトル集だ

まずは97年に開催された第1回ポケモンリーグのルールに基づいたバトル画面を紹介しよう。実際に大会に出場したり、見たことのある人ならわかると思うけれど、まずは好みのポケモンを6匹選択。その中から試合に使う3匹を決定するんだ。また、試合中に相手を2匹以上眠らせたりすると失格などの厳しいルールが設けられている。このリーグルールにのっとって、バトルは開始されるぞ。みんなも自慢のポケモンを出場させようぜ。

↑相手の選んだポケモンを推測して苦手なポケモンをぶつけてやろう

BATTLE 1 ダグトリオVSスターミー

水ポケモンの威力炸裂!!

まずはダグトリオVSスターミーのバトルが開始されたぞ。水ポケモンスターミーの強烈な攻撃にダグトリオはなすすべなし!! 開始早々すんごいバトルになった。

↑なんというか愛嬌のあるダグトリオ。どの技が強力なのかな？

↑ダグトリオの「きりさく」攻撃!! 画面が真っ赤になるぞ。まずはこれでどうだ!!

↑スターミーに「きりさく」攻撃が炸裂!! 大ダメージだぞ。立ち直れるのか？

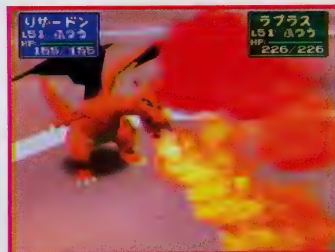
↖しかし、スターミーは「ふぶき」で反撃。これが効くんだ

BATTLE 2 リザードンVSラプラス

巨大ポケモン同士の激突だ!!

続いてリザードン対ラプラス。巨大ポケモン同士のバトルはスタジアムを揺るがすバトルになりそうだ。炎対水の決着はどっちに軍配があがるのかな？

↑リザードンの攻撃はこの4つ。君はどんな技を覚えさせたかな？やっぱり「ほのおのうず」は欲しいところかもね

↑まずは雄叫び。このゲームならポケモンの鳴き声も迫力満点だ。スタジアムにとどろくぞ

↑出た!! 強力「かえんほうしゃ」。これは効きそうだよね。ラプラスを燃やしつくしてしまえ!!

↑ラプラスも登場。HPではラプラスの方が勝っているぞ。水攻撃で冷やしてやろうぜ

↑これは攻撃をくらってしまったリザードン。痛そうだよね。でも負けてられないぞ!!

BATTLE 3

カイリューVSフリーザー

最強ポケモンの名を賭けて激突

そしておまたせ、伝説ポケモン初登場!! バトルでも人気の高いフリーザーが、これまた人気のカイリューと激突。かなり激しいバトルが予想されるぞ。さて、その結果はいかに……。

◆カイリュー登場!! 強力な技で相手を圧倒できるぞ。上から見るとかわいいね

◆フリーザー登場。伝説ポケモンの威力を見せつけてやるぞ

◆まずはにらみあい。スピードの速い方が先制攻撃できるぞ

◆まずはカイリューの「バブルこうせん」が先に発射された

◆画面効果もさすが!! メチャきれいな光線が出るぞ

◆その「バブルこうせん」がフリーザーに直撃!! 大ダメージがフリーザーを襲う!!
果たしてフリーザーの反撃なるのか？

●苦しみ方もリアルなのだ!!●

ポケモンたちには悪いけど、攻撃をくらったときのポケモンたちの表情や動きもとってもリアル。痛そ～ってのが伝わってきそうだぞ。でもワザと技をくらうのはかわいそうだから止めてあげようね。

◆イテテ…と思わず言ってしまいそうになるダメージ画面。この時もポケモンの悲鳴があがるのかな？それってちょっとかわいそうだよね。にしても、右の写真のギャラドス…ちょっと変な顔すぎない? これだと同情をかうよりも笑いを誘っちゃいそうな気がしてきたぞ

まだまだ続く激バトル!! 勝者になれるか!!

←同じく6匹のポケモンをセレクト。ここから試合に出す3匹をチョイスするってわけだ

今度は第2回リーグルールで戦うぞ!!

←この『ポケモンスタジアム』用のルールが適用されるかもしれないぞ

続いては98年、そう、今年から採用される第2回リーグルールでのバトル集を紹介しよう。第2回リーグルールは、試合で使うポケモンのレベルは30以上からという設定がされるみたいだ。さらに今年は、この『ポケモンスタジアム』を使った大会なども予定されているみたいだから、詳しいルールはわかり次第64ドリームでも紹介していくからね。

BATTLE 4 ニドキングvsナッシー

異色対決を制するのは……

ニドキングの迫力はわかるけど、ナッシーがすんごい迫力があるでしょ、いろんな意味で…。絶対おもしろいから、顔の表情に注目して見ていこう。

←ニドキングの技はこんな感じ。「あばれる」の画面が見たいね。アクションがみものだ

←ナッシーの技はこの4つ。やっぱ「たまなげ」でしょう。でも顔は投げないでね

←ほら、早速ナッシーがその「たまなげ」をご披露するぞ。ちょっと顔がこわいぞ

←早くも次の相手のゴローニャが登場してきたぞ。ナッシー連勝なるのか?

BATTLE 5 ナッシーvsゴローニャ

ゴローニャ転がる……の巻

続いてナッシーを倒すべく登場したのが、ゴローニャだ。見るからにカタそうなポケモンだけど、技によってはユニークな動きもするみたいなんだ。

←出ましたゴローニャ。必殺の「じばく」も持っているぞ。どこで使おうかな

←ナッシーが先制攻撃、「ふみつけ」がゴローニャに通用するか?相手はカタそうだもんね

←いくぞ、まずは「いわおとし」攻撃だ!! くらえ!! 画面が地響きをたてて揺れていくぞ

←ほらね、ゴローニャには効かないでしょ。では反撃開始だぜ。何からいこうかな?

←このアクションが、かわいくていいでしょ。相手もおもわず笑っちゃったりしてね

カイロスVSフーディン

エスパーの真の実力は……

続きましてカイロスの登場。相手もゴローニャをひっこめて、エスパー系のフーディンを出してきたぞ。さあエスパー系の実力をみせてもらおうぜ。

↑ちょっと怖いカイロス。「ハサミギロチン」は、とっても強力そうだ。グラフィックはどうなるのかな？

↑ゴローニャが呼び戻されてフーディン登場。エスパー技が魅力だ

↑早速そのエスパーの技である「ねんりき」をぶっぱなすぞ。まずは気合いダメだ

↑画面がフラッシュして「ねんりき」がカイロスめがけて発射だ。当たるかな？

↑フーディンの勇ましい姿だ。両手に持っているスプーンがいいでしょ。エスパー系の初登場だったけど、技の画面効果もハデハデで見応えがありそうだぞ

来月号は発売直前のスーパースペシャル版をお届けするぞ!!

1998.8.1はスーパーバトル開幕!!

うれしい夏休みまであと1ヶ月!! そしてそのすぐ後には『ポケモンスタジアム』が発売つーことで、待ち遠しくて仕方ないよね。64ドリームもそんな読者のために来月号は『ポケスタ』大特集!! 詳しいルール紹介や図鑑の詳細も大紹介するぞ。さらに編集部のスタッフが育てたポケモン達も大集合!! 君のポケモンと比べてみて、どっちが強いか見てみてね。

↑君のポケモンたちも、この『ポケスタ』でかっこいい3D画像で見てみたいでしょ。8月1日には買いのがさないようにお店に予約をしておくのがいいかもね

バンジョーとカズーイの大冒険™

大活劇の主役は、この2人で決まり!!

- ●発売元：任天堂
- ●発売日：秋予定
- ●ジャンル：3Dアクション
- ●価格：未定　●プレイ人数：1人

アメリカではとっても前評判の高いこのゲーム。先日開催されたE3でもその人気を不動のものにしていたとか……。となると早く発売してもらいたいよね。気になるゲーム内容のほうだけど、とにかくいろんなアクションが満載されていて、何度もプレイしたくなることこのうえなし!! 主役の2人もいろんな姿に変身できるっていうし、これは絶対お買い得!! アクションゲームがやりた～い!! と待っている君には絶対おすすめの1本になりそうだよ。

バンジョー、ワニになる!!の巻

➡マンボ・ジャンボの魔法でワニに変身したバンジョー。これで怖いものなしかもね

活劇!! バンジョー食べられるの巻

なんと、バンジョーが巨大なモンスターに食べられてしまったぞ!!

バンジョー水中探索の巻

◆バンジョーのバタ足とカズーイの翼を使い分けて水中を進んでいくんだ。息継ぎはどーするのかな?

◆まるで空を飛んでいるかのようにカズーイの翼は水中でも大活躍してくれそうだよ

◆画面左にあるメーターが酸素。これに気をつけて泳がないと大変なことになっちゃうんだって。『マリオ64』でもそうだったよね

ほんとはどっちが主役!?……の巻

それにしても本当に仲がよい2人だけど、本当はどっちが主役なのかな?下の写真ではバンジョーが主役っぽいけど、右の写真ではカズーイが目立っているよね。さて、君ならどっちを主役に選ぶ?

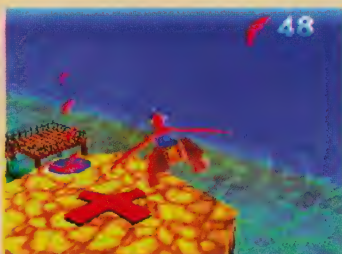
◆ポーズを決めるバンジョー。ちょっと意識してない?

◆と思ったら、いきなりカズーイがビョーンと飛び出してきたぞ。本当は2人とも目立ちたがり屋なのかもね

◆内部だろうが、カズーイの翼は関係なし。360度を自由に飛び回るぜ
◆とあるステージは、何かの生き物の内部のよう……。ってことは?!

E3でも注目を集めていたぞ!!

とにかくレア社のソフトということもあって、アメリカでの前人気はとってもすごい。『ゼルダ』と並ぶ人気ぶりを発揮していたぞ。ここでは、アメリカでリリースされた画面を紹介しよう。

◆とにかくアクションを見ているだけでも楽しめそうなゲームになっているぞ

◆『マリオ64』で楽しんだユーザーなら、きっともっと楽しめるはず

◆キャラが日本的ではないけれど、早く覚えてみんなの友達にしてあげよう

らくがきっず

RAKUGAKIDS™

夏はラクガキでバトルだ！

今月は新モードが判明したのだ!!

魔法のクレヨンで誕生した愉快なキャラが繰り広げる対戦格闘ゲーム『RAKUGAKIDS』。発売ひとつき前になって、さらに楽しい画面が到着したので紹介しよう。しかも、今回はバトル画面に新モードが登場。下の写真を見てもらうとわかるけれど、今までの格闘ゲームにはなかった画面だよね。一体どんな風になるのか今からとっても楽しみだ。来月は発売直前ということで、各キャラのいろんな技を紹介できるといいな。きっとみんなも夏休みを満喫しているころだと思うよ。お楽しみにね。

試合中の画面は「ペインティングモード」と「ドローイングモード」が選べるんだ!!

ーまさにラクガキっていう雰囲気で遊べる「ドローイングモード」はこのゲームのもうひとつの魅力になりそうだねー

「ペインティングモード」

これはおなじみの格闘画面。背景もゲームの雰囲気にあっていてポップでカラフルだよね。キャラクターの技が決まれば、楽しい演出効果もふんだんに見られそうだぞ。ステージがいくつあるかは今の所不明。きっと舞台となる「Twinkle Town」のあちこちがステージになるんだろうね。

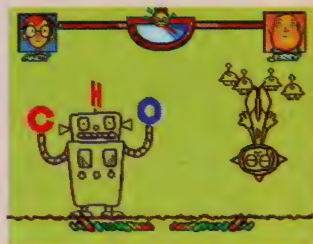
▲アストロノッツが何かをぶん投げているんだけど…。これってごみ箱？

▲クールス・ロイが撃ちまくっているのは、かなり強力な武器とみたぞ

▲ロボットC.H.O はどんな技を見せてくれるのでしょうか？

「ドローイングモード」

これが今回判明した新画面「ドローイングモード」。背景が単純化されて、キャラクターが線画で描かれているんだ。なんていうか、不思議な感じでしょ。この画面でも通常のバトルが繰り広げられるっていうんだから、きっと今までに味わったことのないようなバトルができそうだね。

▲線画になってもキャラの動きはユニークそのもの。早く動く画面がみたいね

▲まさにラクガキって感じがする「ドローイングモード」だね

▲アストロノッツのキックが炸裂。線画でも迫力満点だよね。ロボットC.H.Oにヒットだ

各キャラクターはこんな技を持っているんだ!!

ー今回は登場する8人のキャラの技を紹介するぞ。みんなやっぱり個性的な技を持っているんだね。早く操作して技を出してみたいよぉ～ー

アストロノッツ

↑星の飛び道具「アストロショット」。けん制にはもってこいかも

キャプテン・キャット・キット

↑炎の高速回転体当たり「エアフォースキャット」だ。大統領専用旅客機ではないぞ

マーサ

↑色々なアイテムを投げる「マーサズプライズドポゼッション」。何を投げるの？

ロボットC.H.O

↑相手を電撃でつかんでたたきつける「サンダースロー」だ。イナズマ炸裂だぜ

ベアタンク

↑前進しながらの3段攻撃「くまアタック」。なんつーか、この感じいいよね

クールス・ロイ

↑木馬に乗って連続キックの「ロデオドライブ」だ。乗りこなすのも大変そうだね

マメゾ

↑腕を回転させてミサイルを撃つ「ラピッドミサイル」だ。ちょっと卑怯な技かも

ダークネス

↑強力な爪での連続攻撃「ダークネスクロー」が炸裂だ。アストロノッツピ～ンチ

見ているだけでも超たのし～!! バトル画面あらかると

↑とにかく見ているだけでも楽しめそうだよ

↑技も簡単なコマンドで出せるみたい

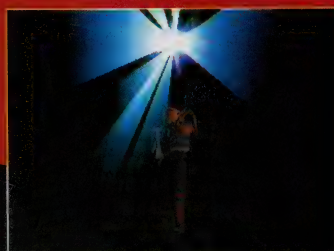
格闘ゲームというよりかは、おもしろアクション満載のゲームという感じの『RAKUGAKIDS』。夏休みが始まったら、すぐに発売されるから、友達をさそって、一緒にバトルで遊ぶとおもしろいかもね。来月号ではさらに楽しいゲームの魅力を紹介するので、楽しみにしていてね。

↑いろんな技がどんな風に出るのかが今からとっても楽しみ!! きっとプレイしながら笑っちゃうことまちがいなしかもよ

↑どのキャラを使うかも楽しみだよね。マスターとキャラの関係なんかも深く知りたいところだ。戦いが彼らにどう影響していくのかな？

悪魔城ドラキュラ3D（仮）

漆黒の闇に踊る暗黒の影

最初の一報以来、実に久しぶりの情報を提供していただいた『悪魔城ドラキュラ3D』。待ち望んでいるだけあって、そのハイクオリティなグラフィックと骨の髄まで感じる恐怖の雰囲気は見応えアリ。E3ではビデオ出展されており、その動きも驚嘆されていたと言う。発売はまだ未定だが、完成度の高いアクションゲームになることは間違いなさそうだ。続報に期待しよう。

今回届いた新着画面ではプレイヤーキャラのひとりである「シュナイダー」のアクションシーンが納められている。画面で見ると、どうやら彼の武器はムチ。『ドラキュラ』シリーズの正当派主人公を引き継いだキャラのようだ。また、時計台やギロチントラップなどシリーズファンにはうれしい仕掛けもありそうなので、3Dになったからといって『ドラキュラ』シリーズの味は劣ることはないと思っていいだろう。むしろ、新生『ドラキュラ』として多くのユーザーを増やしそうな作品だ。

●発売元：	コナミ		
●発売日：	未定		
●ジャンル：	アクション		
●価　格：	未定	●プレイ人数：	未定

画面写真を見るとステージによって、いくつかの視点があるのがわかる。これはボタンによる視点変更が可能なのか、特定の場所によって視点が固定なのかはまだ不明だ。またムチ以外の特殊攻撃では画面演出もかなりハデなものが見られそうだ。シュナイダー以外に3人のキャラがいるのだが、彼らの技も早く見てみたいところ。

満月に照らされた古城で待ち受けるのは

◆画面の雰囲気はおどろおどろしくも、丁寧に描き込まれている。戦いのステージは一体いくつ用意されているのか？

◆『ドラキュラ』と言えば難易度の高いアクションゲームだ。今作品はどのような難易度設定がされるのだろうか？

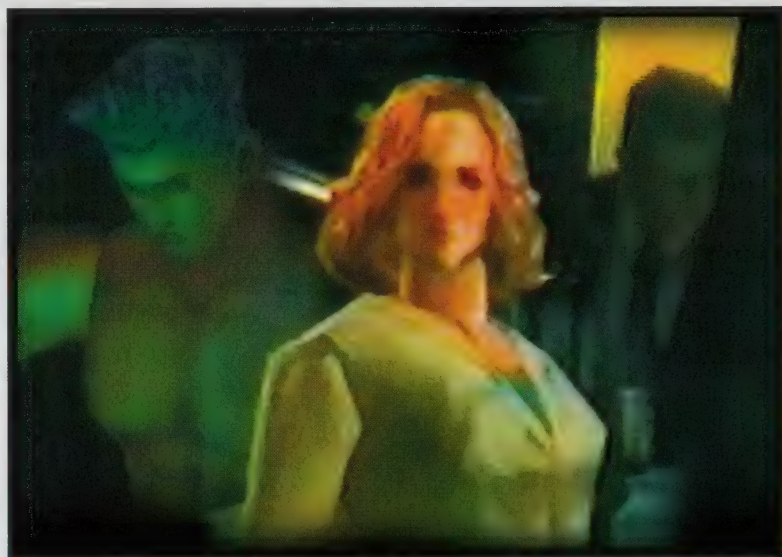
◆キャラクターの細かい動きもどうなるのか見物。キャラ自体のパワーアップもあるのだろうか？

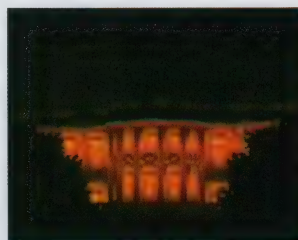
E3でビデオ出展されていたということは、この秋のゲームショウ、スペースワールドで『ドラキュラ3D』を体験することがかなうかもしれない。最近、良質のアクションゲームに触れていないせいか、今すぐにでも『ドラキュラ3D』に触れたくてしょうがない。続報を心待ちにしていよう。

決して人が触れてはいけない禁断の聖域……

◆登場する敵モンスターは、一体どんな風なのか？そしてどんな攻撃を仕掛けてくるのか？そしてトラップ満載の城をどう攻略するのか？

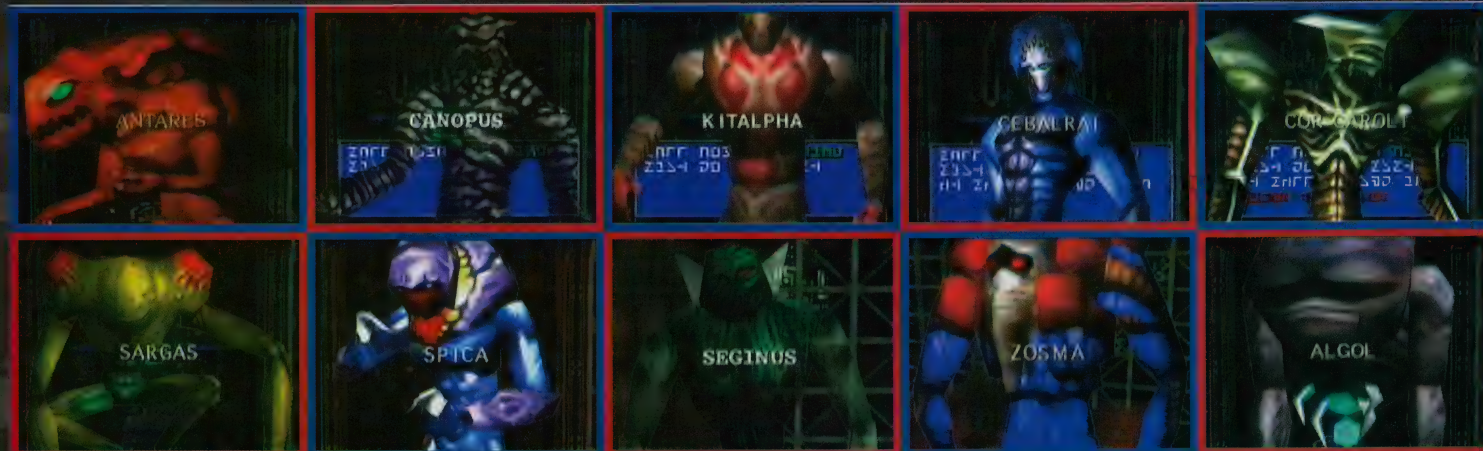
コナミN64RPGの姿が見えてきた!!

1997年のE3で発表になったコナミ期待のRPG『HYBRID HEAVEN』。1年後の1998年のE3で、さらなる姿が明らかにされてきた。編集部はE3で出展されていたものと同じVTRを入手。そのゲーム性や登場キャラの最新情報をキャッチすることができた。今回明らかになったのは戦闘シーンの画面や登場キャラ、そして敵と思われる異形の者たちだ。彼らがどうからんでストーリーが展開するかは、まだ不明だが、画面から伝わる雰囲気はかなり大人な感じだ。今後はかなり情報も露出してきそうなので、さらなる興味を持って待ち望んでもらいたい。

HYBRID HEAVEN
ハイブリッド ヘブン（仮）

下にずらっと並んだ写真は、敵と思われる異形の者たちだ。機械っぽいヤツもいれば、モンスターっぽいものもいる。一体彼らは何なのか？そしてどこから来たのか？などもストーリーに大きくからんでくると思われる。とりあえずVTRに現れた多くの敵たちを公開していこう。

◆ここは大統領官邸だろうか？物語はここから始まるのだろうか？

PATRICK CLAYTON

◆推測するに彼はきっと大統領だろう。国家に関わる大事が起こるのか？

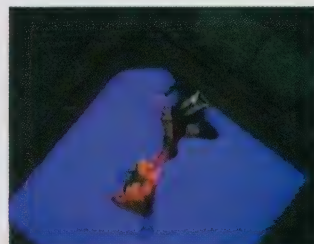
行く手を阻む異形の者たち。彼らはどこ

戦闘シーンはこうなった!!

画面は一見アクションゲームに見えるが、リリースではRPGと明記されている。それも今回の戦闘画面を見れば納得してもらえるだろう。どうやら戦闘はコマンド入力による選択式。アクションの流れからコマンド戦闘に進んでいくと思われる。右の連続写真ではキックの高さまでも指定して入力しているのがわかるはずだ。

⬆戦闘シーンは一見、格闘ゲームのようだが……。まずは右の写真をみてほしい

⬆敵に会うとコマンド選択に。「アタック」つまり攻撃を選んだようだ。すると次のコマンド選択に

⬆攻撃は「キック」を選択。キャラや間合いなどによって攻撃方法が変わるのだろうか？

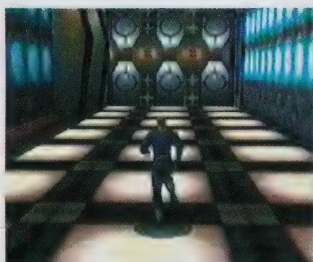
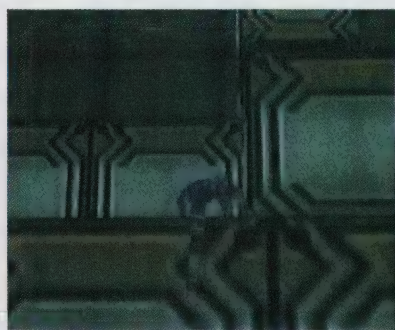
⬆そして今度は「キック」の高さを選択。これによってダメージが異なると思われる

⬆また、こういうアクションシーンもVTRに入っていた。突然戦闘になることもある？

戦闘は武器もあるのか？

今回の画面では戦闘は素手で行われていたが、武器による戦闘はないのだろうか？登場する敵があんなモンスターだけに、通常の攻撃だけでは倒せないはず。今後の続報に期待してみよう。

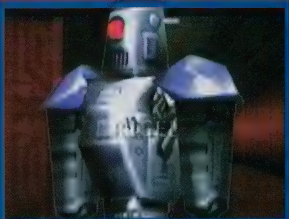
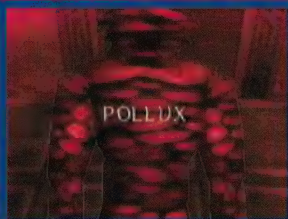
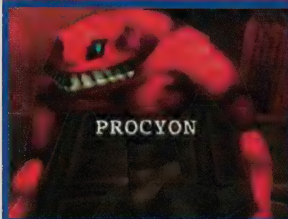
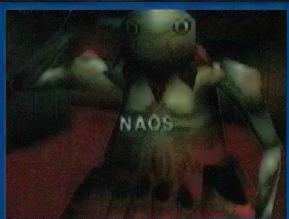
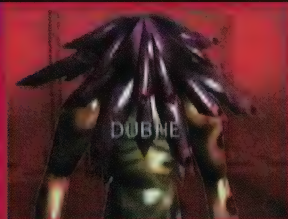
大都会の地下でうごめく陰謀のシナリオを暴け!!

アクションシーンはとにかく走る

今回のVTRでは、とにかくキャラが走ったり、壁をよじ登ったりと、アクション要素が満載だった。しかもどうやら舞台設定は大都会の地下らしい。ここでうごめく陰謀を阻止することが主人公達の目的なのだろうか？

⬆とにかく走る。この画面では敵は出ないのか？

⬆壁をよじ登る主人公。ここらへんもアクションで操作するのか？

⬇とにかく全てはまだ謎の中だ。この先の物語はどうなるのか？

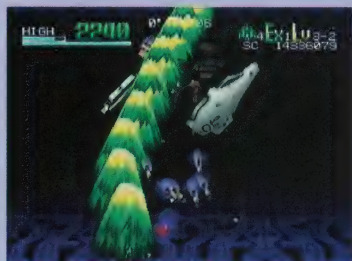
から現れたのか？そしてその目的とは？

PROCYON

●発売元：	ハドソン
●発売日：	7月10日予定
●価　格：	6800円（予価）
●容　量：	96M+バックアップ
●ジャンル：	シューティング
●プレイ人数：	1人　●振動パック：対応

まもなく発売の『スターソルジャーバニシングアース』。往年のファンならずとも熱くなれる素晴らしいゲームに仕上がっているぞ！ 夏休みはスコアアタックで燃え上がれ!!

操作方法：高得点への第1歩は自機のコントロールから!!

前方集中型ボム Z or L

自機を3Dスティックで操作する場合はZボタン、十字キーだとLボタンが前方集中型ボムとなる。攻撃範囲は狭いものの、圧倒的な威力があるのでボスキャラには特に有効だ。

◆スコアアタックモードで一気にボスを倒したいときに使うといいぞ

自機の操作 3D or 十字

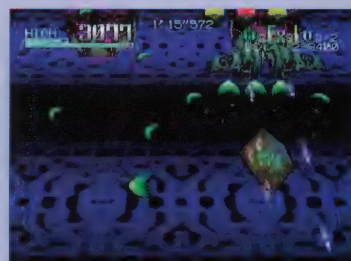
自機の操作は3Dスティックか十字キーのどちらかを選択する。3Dスティックは細かいコントロールが可能で、十字キーは素早い移動ができるぞ。フィーリングに合った方を選ぼう。ちなみに高橋名人は十字キー操作だ（7月号参照）。

◆サンプルロムをプレイした感じでは、3Dスティックの方がいいかな

全体攻撃型ボム B

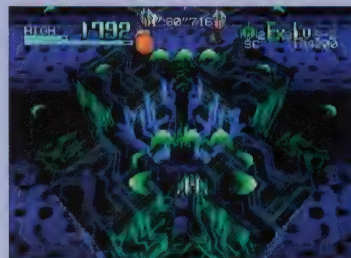
Bボタンは全体攻撃型ボムだ。緊急回避やボーナスキャラを倒す際に使用するといいだろう。前方集中型と全体攻撃型ボムは使用回数に限りがあるから、ここぞという時に使おう。

◆画面全体に攻撃判定があるため、前方集中型と比べると威力は弱い

R ローリング

◆短時間無敵になり敵の弾を跳ね返せる。左右の切り返しも選択可能

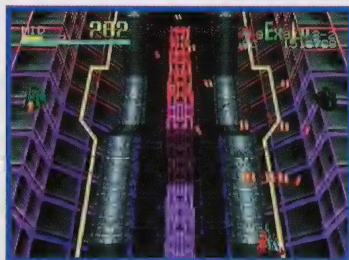
C下 スピード切り替え

◆3段階のスピード切り替え。バックファイアに攻撃判定があるぞ

A ノーマルショット

◆基本攻撃はコレ。秒間13発程度の連射機能もあるから安心だ

モード紹介：ハイスコアをたたき出せ！

ノーマルモード

メインとなるモードで全7ステージ。クリアを目指すだけでなく、このモードでもハイスコアの追求をしていこう。さらに、スペシャルステージもいくつか用意されているらしいぞ!!

◆ノーマルモードでは敵の出現頻度も比較的ゆったりとしている

2分間モード

ボーナスを取り逃がさないのは勿論、スタートからボスを倒すまで「ヒットコンボ」を続けないとスコアアタックではお話にならないだろう。つい何回も挑戦してしまう中毒性がある。

◆隠れボーナスの「ゼグ」の位置はしっかり覚えておこう

5分間モード

長丁場だけに、集中力を持続させるのが難しい。2分間モードと同様に「ヒットコンボ」がハイスコアへのカギとなるが、「ゼグ」のボーナスだけは取り逃がしのないようにしたい。

◆2つのステージに分かれ、後半は敵も多くミスしやすいぞ

自機紹介：機体の特性をうまく利用せよ！

F98-VENIDIUM（ベニディウム）

攻撃範囲と威力のバランスが良く、非常に使いやすい機体で、後方にも攻撃できるのはこの「ベネディウム」のみ。移動スピードも標準的だ。

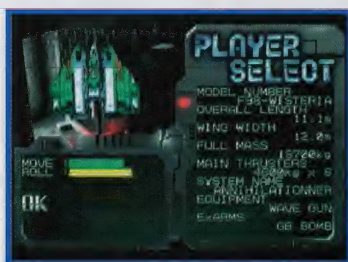
◆5分間モードでハイスコアを狙うときには是非オススメだ

F98-LATHYRUS（ラシラス）

スピードは3機中最速で、攻撃範囲は狭いが前方攻撃は絶大な威力がある。「ヒットコンボ」を繋げるにはあまり向いていないかもしれない。

◆攻撃の威力はあるがスコアアタックには使いづらい機体だ

F98-WISTERIA（ウィスティリア）

スピードは遅く攻撃の威力も弱いが、後方以外の全方向に攻撃できるのが強み。スコアアタックで「ヒットコンボ」を繋ぐのに向いている。

◆まずはこの機体でヒットコンボを練習することをオススメしたい

ハドソンシューティング 名作列伝

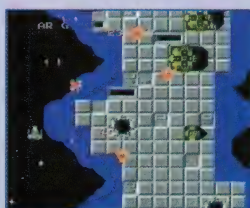
SINCE 1985

スターフォース

●ファミコン●

85/06/25発売
価格：4900円

全てはここから始まった

テーカン（現テクモ）から発売された業務用同名タイトルの移植作で、その忠実な移植によって大評判となった。ボーナス・隠れキャラが数多く盛り込まれ、さらに無敵コマンドもあった。『ゼビウス』と並び賞されるファミコン初期の名作シューティングで、面白さは今でも全く色あせない。

◆敵キャラの動きも多彩で良く錬り込まれていたよね

◆「ラリオス」5万点ボーナス。連射はそれほど必要としない

MISSION･4　追撃・PURSUIT

地球軍中継基地から逃れたゼオグラードを追撃し、火星に降下したF98。大地に放置されたプラントに潜み、逆襲を図るゼオグラード。無人の荒野を染め上げる炎。峡谷に響く破壊の轟音。深い峡谷の底、巨大な猟犬が獲物の到達を息を潜め、待っている。

MISSION･4 BOSS

イントルーダー

火星地表・廃棄プラントから峡谷へかけて、妙な静けさの中を進んでいく。そこへ後方から突如として現れたのはイントルーダーだった。

◆レーザーで攻撃してくるが、慌てず騒がずローリングで対処しよう

◆やっかいなボムは、跳ね返してイントルーダーに当ててちゃおう

◆タイミングは非常に難しいけど、上手くすればローリングで避けられる

◆攻撃パターンを読めばローリングを使わなくても十分にかわせるぞ

スターソルジャー

●ファミコン●

86/06/13発売
価格：4900円

伝説の16連射!

日本中を熱狂させたシューティングで、高橋名人vs毛利名人の対決が映画化されるほどの大フィーバーぶりだった。高得点を獲得するには連射が重要だが、『スターフォース』と同様に、敵キャラの行動パターンが多彩でゲームバランスも素晴らしいものだった。これも今でも十分に楽しめる名作ソフト。

◆この「ラザロ」を自分の連射で倒せると自慢できた

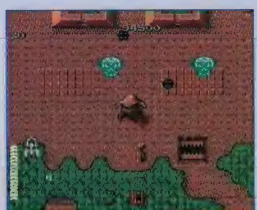
◆当時最も大きなキャラだったビッグスターブレイン

ヘクター'87

●ファミコン●

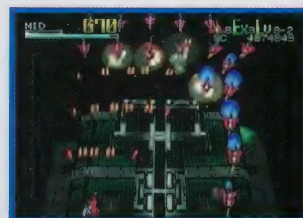
87/07/16発売
価格：5000円

シリーズ唯一の横スクロール面も登場

奇数面が縦スクロール、偶数面が横スクロールのシューティングで、2分間・5分間モードも搭載されていた。空中攻撃と地上攻撃を使い分けるのも一連のキャラバンシリーズとしては異色。自機がダメージ制で、敵の弾を受けてもすぐにはミスにならないが、難易度はかなり高かった。

◆縦スクロールでも空中・地上の撃ち分けが必要だ

◆横スクロール面は、自機の攻撃が弱いので難しい

MISSION•5 戦慄・TERRIBLE

地球政府軍最終防衛ライン、木星。対峙し合う地球政府艦隊とゼオグラード艦隊。死への恐怖を持たぬ敵に対し、走る戦慄。しかし、敵を蹂躙する事など無造作に行える筈のゼオグラードは、何かを待っていた。そう、何者かの到達を待っていたのだ。

MISSION•5 BOSS

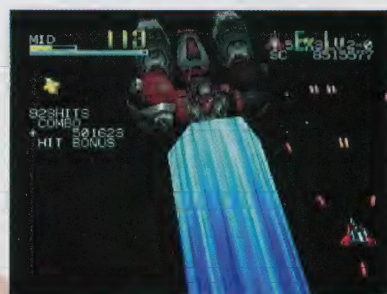
フォルケン

舞台は木星周辺空域。息をつく間もないほどの敵の山、弾の嵐。ようやくそれをかいくぐると、その先にはフォルケンが待ち受けていた。

◆まずバリアでF98の移動範囲を狭めて弾を大量に撃ってくる

◆この極太レーザーもこちらの動きを追尾してくるからやっかいだ

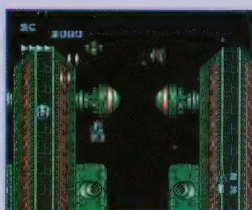
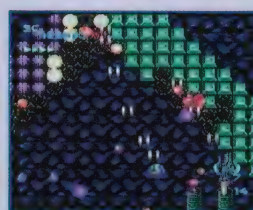
◆ローリングで跳ね返さないと、このボム攻撃を避けるのは苦しいぞ

◆どんどんローリングで跳ね返して一気にフォルケンを倒せ!

ガンヘッド

●PCエンジンHuカード●

89/07/07発売 価格:5800円

格段に進化したシューティング

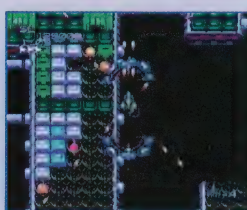
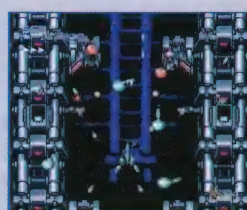
『ヘクター'87』から2年ぶりに発売されたキャラバン・シューティングシリーズ(88年は『パワーリーグ』)。武器とアイテムが各4種類ずつあった。同名の映画原作とは内容的な関連は特にないが、難易度のバランスが絶妙で、現在でもPCエンジンの名作ソフトとして挙げるファンもかなり多い。

◆ゲーム序盤は敵の数も少なく、淡々とした雰囲気

◆大量の地上物をガンガン破壊していくのが爽快だ

スーパースターソルジャー

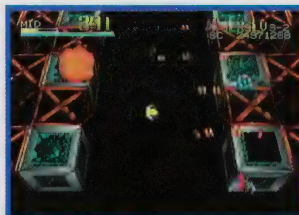
●PCエンジンHuカード●

90/07/06発売 価格:6500円

スコアアタックが熱い!!

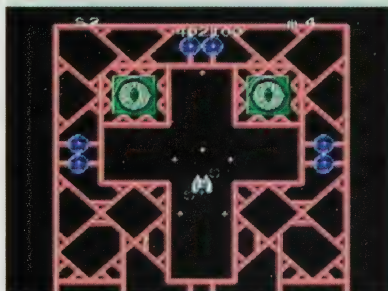
2分間モードは『ヘクター'87』、5分間モードが『スターソルジャー』の音楽で、それだけでもスコアアタックに燃えた当時を思い起こさせるシューティングだった。内容的には『スターソルジャー』と『ガンヘッド』双方のイメージを受け継いでいると言えるだろう。ノーマルモードの難易度はやや高め。

◆スコアアタックモードでは、ラザロ風の敵も出現

◆ノーマルモードは画面が『ガンヘッド』に似ている

SP MISSION

追憶・REMINISCENCE

何者かの手により奇妙なデータ空間に転送されてきたF98。機械とも生物ともつかぬ敵。地球の物ともゼオグラードの物とも異質な存在。そこは機械達の追憶。戦闘機械達の原初の光景。しかしそれは、どこか懐かしさを受けるものであった。

◆「デライラ」も登場。今回も左右同時に倒すとボーナスだ

◆「スターブレインMK3」は中ボスとして出現する。中ボスにしては手強いぞ

◆そしてボスは「ビッグスターブレイン・マキシマ」だ。相変わらずデカい

◆こちらはオリジナル版『スターソルジャー』の「デライラ」。取り逃がしやすかった

◆「MK3」だけあって攻撃は以前より格段に激しくなっているぞ

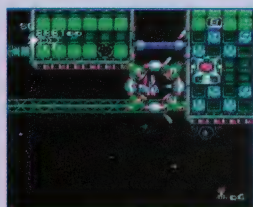
◆この嵐のような攻撃をかわすことはできるのだろうか。気合いを入れて倒せ！

ファイナルソルジャー

●PCエンジンHuカード●

91/07/05発売
価格：6500円

ハドソンシューティングの完成型

『スーパースターソルジャー』とほぼ同じシステムで、難易度はこちらの方がやや低め。音楽のノリが非常に良く、スピード感のあるシューティングになっている。もちろんスコアアタックモードも搭載されている。各種武器の攻撃パターンをあらかじめ選択できるのが画期的だった。

◆地上ボーナスも復活したが、隠しではなく初めから出現

◆ノーマルモードはやはり「ガンヘッド」に近い雰囲気

STARパロジャー

●PCエンジンスーパーCD-ROM2●

92/04/24発売
価格：6800円

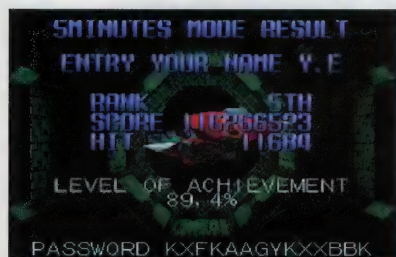
惑星パロソンを救え！

その名の通り『スターソルジャー』のパロディで、ユニークな敵キャラクターが多数登場する愉快なシューティングだ。自機は性能の異なる「パロシーザー」「ボンバーマン」「PCエンジン」の3機から選択する。スコアアタックモードも搭載されていて、コミカルな内容だが、なかなかの本格派だ。

◆ゲームスタート時にこの3機から選択するんだ

◆「PCエンジン」はパッドが自機の周囲を回って防御

高橋名人杯争奪スコアアタックキャンペーン開催!!

『スターソルジャー』と「高橋名人」の復活を記念して、ハドソンが『スターソルジャーバニシングアース』の各モードを用いた「スコアアタックキャンペーン」を実施するぞ!! 眠っていたシューティング魂を呼び起こし、指の皮がむけるまで練習を積んで優勝を目指すんだ!

◆この画面の得点とパスワードを書いて送ろう。応募部門も忘れずにね

内容

- ●ノーマルモード部門
- ●2分間モード部門
- ●5分間モード部門

それぞれのモードでのハイスコアで各部門の入賞者を決定するぞ。3部門とも応募可能で、1人何枚でもハガキは出せるけど、ハガキ1枚につきスコアは1つだけだから注意しよう。ハイスコアを更新したら、どんどん応募しようぜ!

賞品

各部門の上位10名（合計30名）には、高橋名人監修の「スターソルジャー攻略ビデオ（仮称）」をプレゼント! さらに各部門の優勝者にはトロフィーと賞状に加えて、何と! 高橋名人自らが賞品を自宅まで届けてくれるんだ!! ファンにとってはたまらないぞ!! 是が非でも優勝して、憧れの高橋名人から直接賞品を受け取ろう!

優勝者には私が直接賞品を届けに行くぞ!

応募方法

官製ハガキに以下の項目を記入して送ろう!

1・応募する部門
2・自分のスコア
3・画面に表示されたパスワード
4・住所・氏名 年齢・電話番号

右のように記入してくれ!

（ハガキ例）

1・5分間部門
2・120826870点
3・OMOSHIROI
4・東京都千代田区九段南1-1 六四　夢子 64歳 04-517-7117

●キャンペーン期間
7月10日～8月末日（必着）

●発表
9月発売のN64専門誌など

●問い合わせ先
ハドソン宣伝部
03-3235-2068

●応募先　〒162-8462　東京都新宿区市ヶ谷田町3-1-1
（株）ハドソン　「スターソルジャースコアアタックキャンペーン」係

ソルジャーブレイド
●PCエンジンHuカード●
92/07/10発売
価格：6500円

『バニシングアース』へ続くストーリー

『ガンヘッド』以来のシリーズイメージとはやや趣が異なり、硬派なイメージで難易度も高めで、一段とスピード感が増した。ストーリーも追加され「人類に壊滅的な被害を与えたゼオグラード軍をSIAが迎え撃つ」という構図は最新作の『バニシングアース』へと受け継がれていく。

◆やはりスコアアタックが熱い。隠しボーナスもある

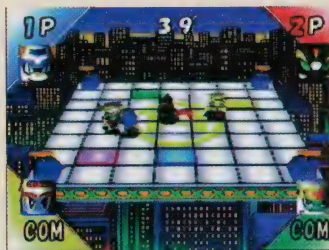
◆何発も弾を当てないと倒せない敵も多く出現する

そしてこの夏、

『バニシングアース』登場!!

スーパービーダマン
バトルフェニックス64

- 発売元：ハドソン
- 発売日：7月24日
- ジャンル：アクション
- 価格：6800円
- 容量：64M
- プレイ人数：1〜4人
- 振動パック：非対応
- コントローラパック：対応

4人で熱〜くビーダマンバトル！

バトルモードの大紹介！

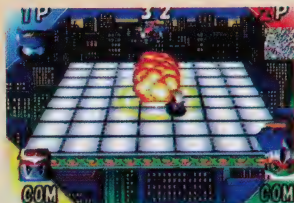
N64にはコントローラが4つとりつけられる。となれば4人対戦モードが欲しくなるのが人間ってものですな。と、いうわけでこのゲームにも4人対戦モードの「バトルモード」があったりするわけだ。というわけで、まずはこのバトルモードについての紹介から。

基本ルールはこうだ！

↑ちなみにこれはノーマルステージ。最初はこれぐらい広かったのが…

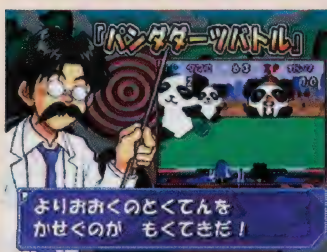
↑時間が迫ってくるとこれぐらいに小さくなってしまう！うわぁ、大変だ！

●ビーダマをぶつけたり体当たりをしたりして、ほかのビーダマンをフィールドから落とすのが目的。
●落とされたら当然負け。
●自分にビーダマが3発続けて当てられたら「怒りモード」発動。
●制限時間が終わりに近づくと、フィールドが崩れはじめる。
●制限時間が終了した時点で複数のビーダマンが残っている場合は引き分け。

ステージはこんなかんじ！

↑これはドッカンステージ。下手なところに立つと…どっかーん！

↑こちらはビリビリステージ。鉄塔にふれると電流が！

バトルモードのステージは、ふつうの「ノーマルステージ」、ステージのあっちこっちが突然爆発する「ドッカンステージ」、電流の流れる「ビリビリステージ」、氷ですべる「ツルツルステージ」。そして、ナイショの隠しステージが1つで合計5つだ。こういったステージの上でビーダマをぶつけ合い、体当たりをかましあってとにかく相手を下にたたき落とすのがこのモードの目的だ。

競技によって操作系を使い分けよう！

『ビーダマン』の競技にはビーダマンから伸びた線にそってビーダマをとばす「軌道」タイプとカーソルで狙ったところにビーダマをとばす「照準」タイプの2つのタイプがあるっていうのは先月も書いたよね（読んでなかった人は、今キッチリとおぼえておくよーに）。そーなったらもちろん操作系だって「軌道タイプ用」と「照準タイプ用」の2系統あるわけ。今回は、使い分ける時になってあわてるなんてことのないように、その両方について紹介しておこう。

照準タイプ

カーソルを撃ちたいものに合わせて、ビーダマを発射するタイプの競技。ま、カンタンにいうと射的とかそんな感じですな。

Z：締め撃ち

照準内のビーダマが赤くなるまでZボタンを押し続けると、「締め撃ち」になり、威力がふつうのビーダマ2発分になる。ただし照準速度は遅くなるので注意しよう。

3Dスティック：照準移動

左の写真のような照準カーソルを移動させる。3Dスティックの倒しぐあいで照準カーソルの移動する速さが違ってくるぞ。うまく狙ってビーダマを標的にぶっつけよう。

軌道タイプ

ビーダマの描く軌道上にうまくぶっつけたいものがくるようにビーダマを発射するタイプの競技。ビリヤードとかそんな感じ。

R：ビーダマアイテム使用

C：視点変更

A：ビーダマ発射

B：ビーダマ発射

Z：締め撃ち

Zボタンを押した瞬間から軌道が伸び、最大1・5倍まで遠くにビーダマを飛ばすことができる。もちろん飛距離や速さも1・5倍（当社比…って違うだろ）。

3Dスティック：方向変え

ビーダマンの「ビーダマ発射口」から出ている点線に沿ってビーダマが発射される。ビーダマはこの点線と同じ軌道を描きつつ動いていくわけだ。

ゲーム版オリジナルキャラってばこんな人たち

『バトルフェニックス64』には原作に出てこないオリジナルのキャラも出てくる。名前は左から順に。

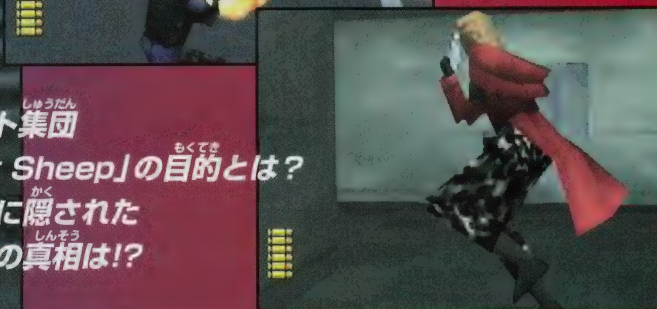
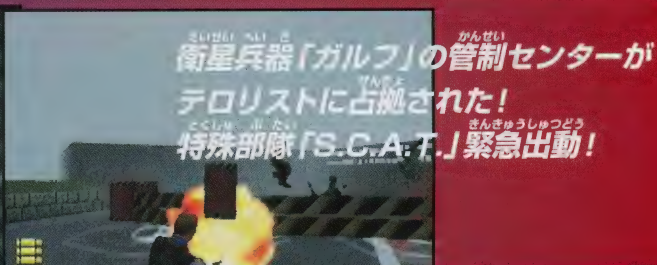
- パンダ使いのユッケ
- スティンガーグッズ
- 風魔のイッタ

それじゃ今回はこのへんで

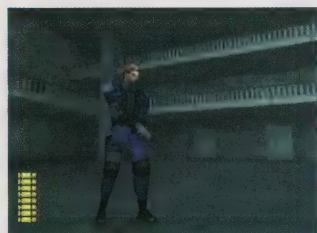
いよいよ7月24日は『バトルフェニックス64』の発売日ということで、来月はもっとくわしく紹介できると思うので楽しみにしててね！

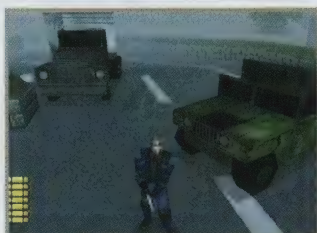
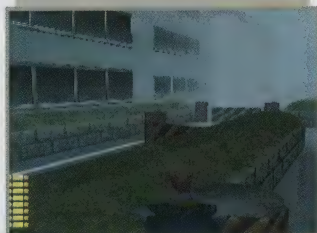
んじゃ、そーゆーことで！

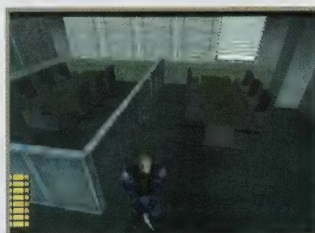
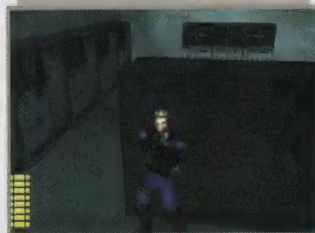
●発売元：	光栄		
●発売日：	98年冬予定		
●ジャンル：	3Dガンアクション		
●価格：	未定		
●容量：	未定	●プレイ人数：	1人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	対応

緊急指令：衛星兵器を奪還せよ！

まずはステージについて見ておこう

ステージは全部で4つ

目的地の「ガルフ管制センター」を奪還するまでには4つのステージで戦わなければならない。戦場の地形偵察は戦術の第一歩、ということで、今回は編集部で情報をキャッチできた3つのステージについて紹介してみよう。

↑このゲームではインドア（室内）での戦闘が主になりそうだ

アウトサイドグラウンド

↑見ての通り建物の外。軍用車両が並んでいるがテロリストたちの車なのか？

↑建物に近づいていく。中のどのあたりに敵が潜んでいるのだろうか…

メインオフィス

↑オフィスというか会議室？イスとテーブルがたくさんならんでいる

↑主人公の後ろに見える機械のようなものは大型コンピュータなのだろうか？

ファクトリーエリア

↑工場に入るところ。工場内の銃撃戦ってアクションの定番だよね

↑ショットガンを構えて、暗い工場内を慎重に慎重に進んでいこう…

新登場のキャラクターも紹介するぞ！

スティーブン・リーガル

■身長：180cm
■体重：80kg
■年齢：33歳
「スキャット」の副隊長で、かなり有能な人物。ちょっと堅苦しい性格で他のメンバーにとってはお目付役的な存在だ。

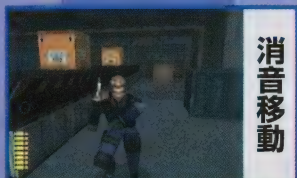
マッシュ・ブラウン

■身長：183cm
■体重：90kg
■年齢：33歳
口ひげがトレードマークの「スキャット」急襲班員。いつでも陽気な、部隊のムードメーカーだ。

移動中の姿勢にも気を使え！

戦闘中には常に周囲の状況に気をくばり、移動方法にも気を使わなければならない。ゲーム中には状況に応じて次のような姿勢を使い分けよう。

中腰姿勢

警戒走り

消音移動

中腰の姿勢は敵から発見されづらく、遮蔽物のかげに隠れやすいが、その反面移動速度は遅くなる。たぶんゲーム中でもそうだろう。

立ち姿勢

消音移動

最速走り

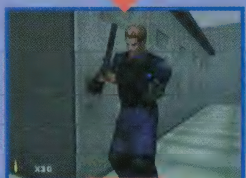
警戒走り

立った姿勢では素早く移動することができるが、もちろん姿勢が高いので敵からは発見されやすく、銃撃にさらされる面積も広い。

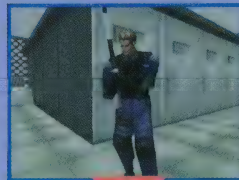
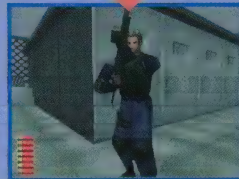
弾倉交換は素早く！

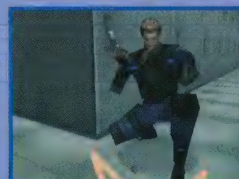
このゲームでは昔のB級映画みたいに弾倉交換なしで何百発も弾丸をぶっ放すことはできない。リアルに再現された再装填シーンもみてもらおう

マシンガン

◆弾を撃ち尽くして空になったマガジンを手早くはずして…

◆新しいマガジンを、これまた手早く付け替える。ただし落ちついて

◆これでOK！画面左下に表示される残弾数には常に気をつけよう

ショットガン

◆下のローディングゲートからシェルを1発ずつ装填する

◆ちゃんと残弾数もショットシェルの形で表示されるぞ

ハンドガン

◆マガジンをグリップの部分にはめこむ

弾を切らすな！迷わず撃て!!

SUPER SPEED RACE 64
スーパースピードレース64

- ●発売元：タイトー
- ●発売日：5月29日
- ●ジャンル：レース
- ●価格：6800円
- ●容量：未定　●プレイ人数：1〜4人
- ●振動パック：対応　●コントローラパック：対応

発売から約1ヶ月。みんなもスーパーカーによるレースにハマっていると思うぞ。今月は発売元のタイトーが開催している「タイムアタックキャンペーン」について紹介＆攻略していこう。だって、これに応募すれば、いいことあるもんね。走りを極めた人にだけ送られる名誉あるコードをゲットしようぜ。さあ準備はいいかな？

今月はタイムアタックキャンペーンを誌上攻略だ!!

タイムアタックキャンペーンとは

↑ハードモードで総合優勝を狙う文字どおりハードなモードでもあるぞ

タイムアタックキャンペーンは『スーパースピードレース』で、VICTORY CODEを出すことが目的。出し方は右を見てもらうとして、そのコンテストで上位10位に入賞すれば、8月9日に富士スピードウェイで開催される全日本GT選手権にご招待!! しかもパドックパスがもらえたり、レース前にスターティンググリッドに出ることができたりと、とっても豪華な内容なのだ。問い合わせ先はページの下を見てね。

というわけで編集部アンドレがチャレンジ!!

↑金髪から短髪へ。でもこの迫力。ゲーマーアンドレに敵はない

↑いつもはカウンタックを使用するアンドレだが、今回はこのマシン

となると、64ドリーム編集部も黙っていられない。キャンペーンに参加すべく、ソフト発売後に読者と同じ条件でチャレンジ。もちろん挑戦するのは64ドリームきってのゲーマー、アンドレ。発売前の『F-ZERO X』のサンプルロムをすでにオールクリアしてしまい、今は何故かスーファミ『ロマサガ』をやっているという、すごいのかそうでないのか、よくわからん男だ。早速プレイするとノーマルモードではぶっちぎりの楽勝。続くハードモードも最初は何回かリトライが見られたが、後は余裕の走りでゴールまで一直線だったぞ!!

参加するにはこーするのだ!!

まずはソフトを手に入れる!!

↓

ゲームスタート　ランボルギーニ・ディアブロを選択

↑選択する車種はディアブロだけだ。色は何色でもよいぞ

キャンペーンで使用できる車はランボルギーニ・ディアブロだけだ。色は何色でもよいので、ディアブロを選択してくれ。カウンタックではビクトリーコードはでないからね。

チャンピオンシップ　HARDかEXPERTを選択

↑モードはノーマルで、周回数を変えてはダメだぞ

使用するモードはチャンピオンシップ。難易度はハードかエキスパートを選択してくれ。それ以外でも、やはりビクトリーコードは出ないのだ。難易度は高めだが、ぜひチャレンジしてくれ。

VICTORY CODE　つまり優勝しろ!!

↑この画面の後にビクトリーコードが出る。コードまでは見せないぞ

そうだ。要は優勝すること。総合でトップにたてばいいので、全コース1位を狙うことはないぞ。ただ結果として総合タイム差の勝負になるので、なるべくなら1位フィニッシュを目指せ。

キャンペーン期間は5/29〜7/15まで。このキャンペーンに関するお問い合わせ先は（株）タイトーCP販売部（045-593-7115）まで

レースで速いタイムを出すにはど〜攻めるのか？

実はディアブロの方がカウンタックより扱いにくい……?!

編集部アンドレは常にカウンタックを使用していたので、ディアブロの扱いはやや不慣れな感じだった。というのも、カウンタックの方がクイックでハンドリングが良く感じるからだ。それに対してディアブロはやや曲がりにくいのだ。さて、これをどう攻めるか？

◆ディアブロはキレにくいも安定性はよい。曲がり具合が肝心ってこと

◆カウンタックの方がクイックな操作感が味わえるのだが……。今回は使用できないぞ

アンドレはこ〜語る

ていうかねー、ハンドリングが違うんだよね〜。曲がり始めてからのカウンターを早くあてないとすべると思うよ。後はカベに当てて曲がれば楽勝かな。

コーナーへの進入と抜け方は各コーナー特性を考えて回ろう!!

◆比較的全開で走れるコーナーは浅いブレーキングをやや早めにすれば大丈夫だ

◆コーナーが続くようなら最初の減速をちょっと大きくしてあとは惰性で

◆タイトコーナーはお尻をカベにぶつけるくらいで大丈夫だ。これが結構速く走れる

ということは、コーナーへの進入をやや早めにきれればディアブロでもうまく走れるということ。コーナー進入矢印が見えたらアウトインアウトの要領で車体をちょっとふって、コーナーへ向かおう。赤矢印ならアクセルをちょい離した後、カウンターをあてて、すぐにアクセルを踏み直す。そうすれば後ろがそんなにブレずにコーナーへ進入できるはずだ。直角コーナーなどの場合はおしりがカベにぶつかるくらいでオッケイ。逆にすべらずに走ることができるぞ。後は各コースの特性を考えて、何度も走り込むこと。要はスピードがあんまり落ちなければいいのだから、敵車にぶつけるっていうのもアリだぞ。

あとはPITとタイヤの問題。ズリズリタイヤでど〜もたせるか？

後は6周のうちにどこでPITに入るかだ。コンピュータは3〜4周の終わりに入ってくるので、できれば5周目くらいまでは持たせたいところ。そこまでトップで走っていれば、ここでPITでも抜かれることはそんなにないはず。後はそこまでのズリズリタイヤでコーナーをど〜抜けるかだが、これはブレーキングをさらに浅めにしてドリフト感覚で抜けること。その際のカウンターは気持ち遅めだ。車体が左右にブレすぎないようにカウンターをあてよう。

◆PITは5周目くらいがベスト。それまで持たせれば後は余裕で走れるはずだ

◆ズリズリタイヤはドリフト感覚で抜けるように走ること。遅めのカウンターでね

◆コーナーへの進入までにすべらいないように気をつけよう

そしてアンドレはぶっちぎった

ていうかねー。全てを1位でいくよりかは、捨てるコースは捨てることだよね。オレはコース4は捨てだね。でも後は全部1位だぜ。

●発売元：	ボトムアップ
●発売日：	7月発売予定
●ジャンル：	テーブル
●価格：	6980円
●容量：	64M
●プレイ人数：	1〜4人
●振動パック：	対応
●コントローラパック：	非対応

いよいよ発売も間近の『64トランプコレクション・アリスのわくわくトランプワールド』。子供から大人まで遊べるトランプゲームを目指して開発されてるこのゲーム、今回は先月ちらっと触れたストーリーモードの最初の2章を紹介。それと、スタンダードモードで遊べるトランプゲーム全15種類の紹介だ。わいわい楽しいパーティ系、真剣勝負のギャンブル系、ひとりでチャレンジソリティア系、こっそりわくわく占い系と、遊べるゲームは盛りだくさんだ！

おはなし体験ストーリーモード

世界中で親しまれている童話「不思議の国のアリス」のストーリーを追いかけるかたちで進んでいくストーリーモード。全体が7章に分かれていて、それぞれの章ごとに前半と後半がある、というかたちになっているぞ。前半の最後にトランプで勝負して、勝ったら後半に進める、というしくみだ。不思議の国の住人たちとトランプで勝負しながら、アリスといっしょに冒険だ！

★序章★

ある日のこと、アリスは森の中で静かに本を読んでいました。でも、ずっと本ばかり読んでいるとくたびれてきますよね。そのとき、ぼんやりしているアリスの目の前を走っていったのは1羽のウサギ。なんと帽子をかぶり手袋をはめて、時計を見ながらおおあわてで走っていくのです！アリスはあわててウサギの後を追いかけました。

◆どこからともなく走ってくる白ウサギ。でも、何かがおかしいぞ？

◆この白ウサギを追っかけたのがアリスの大冒険のはじまり。さぁ、おおさわぎだ！

◆第1章◆

ウサギを追いかけてふかいふかい穴にとびこんだアリス。穴のいちばん下にあったのはかわいらしいきれいなお部屋です。そこのテーブルの上にはなんだかあやしげなちいさなくすりビンが置いてあります。用心しながらそのビンに手をのばしたアリスは……？見上げるほど大きないすにつくえにタンス。いったいどうしたの？

◆こんなところにあやしい小ビン。うーん、気になる気になる……じゃ、ちょっとだけ

◆おおきなおおきないすにつくえ、そしてタンス。とりかこまれちゃったアリスは？

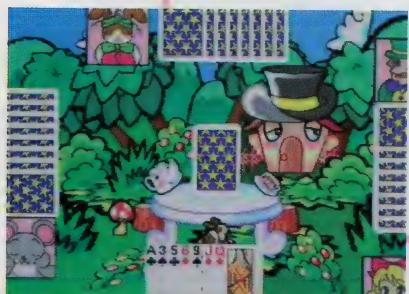
じっくり遊ぶぞスタンダードモード

「好きなときに好きなだけ、遊びたいトランプゲームで遊ぶ」というのがモチーフのスタンダードモード。要するに、手軽にトランプを楽しむためのモードだね。トランプコレクションシリーズの基本となるモードだ。友達と遊ぶにはちょっと難しいゲームだって、不思議の国の住人が相手になってくれるぞ。15種類のトランプゲームをおなかいっぱい楽しもう！

➡定番中の定番、神経衰弱。カンが冴えてる時は気持ちいいぞぉ！

パーティ系

みんなが集まってわいわい遊ぶのがトランプ本来の楽しみかた。でも、「どうしても、いますぐここでトランプであそびたいっ！」ってときに限ってまわりに友達がいなかったりもするんだよね。そんな時もCPUが相手になってくれるから大丈夫。

➡ページワン。むかし大流行した「UNO」ってゲームに似たルールだよね

➡ダウト。演技力がモノを言うこのゲーム、ウソがうまくなりそう

パーティ系のゲームで遊べるのは、

- 神経衰弱
- バババぬき
- 7ならべ
- スピード
- ダウト
- ページワン
- 大富豪
- ドボン
- セブンブリッジ

の9種類。おなじみのラインアップだね。

➡ドボン。最初の手札しだいでけっこう楽に勝てちゃったりもするけど、どうかな？

➡ブラックジャック。21に近いひとが勝ちだけど、777は最強の役だ

ギャンブル系

ギャンブルの場合は「トランプ」って呼び方じゃなくて「カード」って呼びたいよね。昔はお金や財産、時には命さえかけて勝負していたカード。ブラックジャックとポーカーはその代表選手だぞ。

➡ポーカー。写真のロイヤルフラッシュは、一生に一度拝めればラッキーな役だ

➡女の子って、どうしてあんなに占いとか好きなんだろ。わかんないなぁ

ソリティア&占い系

ひとりでしっとり遊べるソリティア&占い。
今回遊べるのは

- フリーセル
- クロンダイク
- 白ウサギの性格判断
- フォーチュンシャッフル

の4種類。ゆっくり楽しめるね。

➡明日の運勢はカードにおまかせ……さてさてどんな答えが返ってくるかな？

チョロQ 64

おまたせしました！
とうとう発売日決定！

7月17日に発売だ！

●発売元	タカラ
●発売日	7月17日
●ジャンル	レース
●価格	6800円
●容量	64M
●プレイ人数	1～4人
●振動パック	非対応
●コントローラパック	対応

こちらはチョロQ教習所？

まずは、チョロQの運転のしかたを紹介しておこう。よーするに、発売直前ソフトの紹介にはつきものの操作系や画面の見方を教えちゃおうっていうわけだね。このコーナーを参考に、発売までしっかりイメージトレーニングしておいてくれ。これでトップはキミのもの？（かもしれない）。

画面の見方

コントローラの使い方

キミは、どの車でレースがしたいかな？

使えるチョロQ大集合！

最初の時点で選べるチョロQは1号〜13号まで。全部で13台。といっても、最初の時点では特に性能面で差があるわけじゃない。ゲームを始めた時点で持っているパーツはどの車を選んでも同じなので1〜13号の違いはボディの形だけだ。だからここは、思いっきり趣味に走って、見た目が好みな車を選んでみてもいいんじゃないかな。

チョロQ　1号

➡ある年齢以上の人にはなつかしい「マグナム号」(…知ってる?)に似たタイプのボディだ

チョロQ　2号

➡イギリスの名車ミニクーパー型のボディ。四角いボディが、けっこういい感じです

チョロQ　3号

➡街でよく見かける乗用車タイプ。きみんちのお父さんお母さんもこんなのに乗ってない？

チョロQ　4号

➡スポーツカータイプなのだが、別に速さはボディで決まるわけではないので注意しよう

チョロQ　5号

➡見た目早そうな赤いヤツ。といっても、通常のチョロQの3倍なんてことは絶対にないハズ

チョロQ　6号

➡こっちも真っ赤な車。なんとなく見るからに速そうな感じで、とってもカッコいいっす

チョロQ　7号

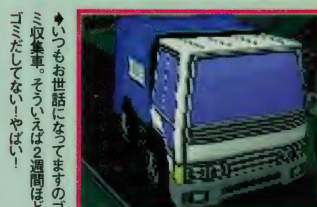
➡RVタイプのがっしりしたボディ。オフロードをこれで走れば雰囲気はばっちり

チョロQ　8号

➡こちらも見るからにがっしりした、とっても頑丈そうなボディだね。なんか強そう

チョロQ　9号

➡ワゴンタイプで8人ぐらい乗れそうな感じ。もちろんゲーム中でそんなに乗るわけではないが

チョロQ　10号

➡いつもお世話になってますのゴミ収集車。そういえば2週間ほどゴミだしてない！やばい！

チョロQ　11号

➡タカラのオリジナルチョロQ、「マッドレーサースペシャル」がゲームにも登場！

チョロQ　12号

➡おおっと、でましたラーメン屋台！なんとなくこんなの見てると食べたくなってくるよね

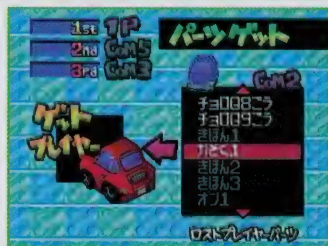
チョロQ　13号

➡この車って、なんとなく前から見るとウルトラマンにみえるのは気のせいだろうか？気のせいだな

…というわけで13種類を紹介してきたわけだが、気に入ったボディはあったかな？どうやらこれ以外にも、隠しボディがどっかに存在しているらしいのだが…詳しいことはまたいずれ紹介するってことで…。

ボディより問題は他のパーツだ！

勝ってパーツをゲットしろ！

そう。性能はボディではなく、エンジンやタイヤなどほかのパーツで決まるのだ。そして、そいつを手に入れるためにはレースで勝って、他の車から奪い取るしかない。もし自分が負けようモンなら逆に取られてしまうのだぞ！うーん、チョロQってのも見かけによらずシビアな世界なわけだな。ほしいパーツは実力で奪え！

⬆レースの後の交換モード。1〜3位は4〜6位のパーツを奪える

⬆こうやってパーツを組み込んでいくのだ。数字が多いほど高性能

コースもまとめて紹介しちゃうぞ！

オンロード

●おだやかなこうがい●

レベル：やさしい
天候：晴れ
名前の通りおだやかで、あんまりひねくれたところのないコース

●こはんのもり●

レベル：ふつう
天候：雨
こちらも特に難しいことはないが、ちょっと雨ですべるかも

●みなとにつづくまち●

レベル：むずかしい
天候：晴れ
街中でのレースだ。たまに一般車両が出てくるので注意しよう

オフロード

●のどかなやまみち●

レベル：ふつう
天候：晴れ
のんびりした風景だが、うっかりしていると落石にぶつかるぞ！

●よるのいせき●

レベル：やさしい
天候（？）：夜
遺跡の中だけに、途中で槍が飛び出すトラップがあったりするぞ

●かざんちたい●

レベル：むずかしい
天候（？）：夜
溶岩、落とし穴、細い道などそこらじゅう危険がいっぱい！

アイスロード

●だいせつざん●

レベル：ふつう
天候：雪
雪のせいで視界がわるくなっている。雪崩にも注意しよう

●どうくつのやま●

レベル：ふつう
天候：晴れ
途中で落ちてくるつららにぶつからないように注意しよう

●こおりのたいりく●

レベル：むずかしい
天候：晴れ
ものすご～くすべりやすいコースだ！セッティングに気を使おう

初回限定！すんごくお得なおまけつき！

カスタマブルチョロQ ブルーメタリックバージョン！

さて、チョロQを買おうと思っているよい子には、とってもすごいプレゼントがあるぞ。なんと、『チョロQ64』初回生産分には「カスタマブルチョロQブルーメタリックバージョン」がついてくるのだ！もちろんこのチョロQ、他では手に入らないレアもの。こんな貴重なものがついてきて6800円なんて、と～ってもお得ですね！

これが問題のブツだ！

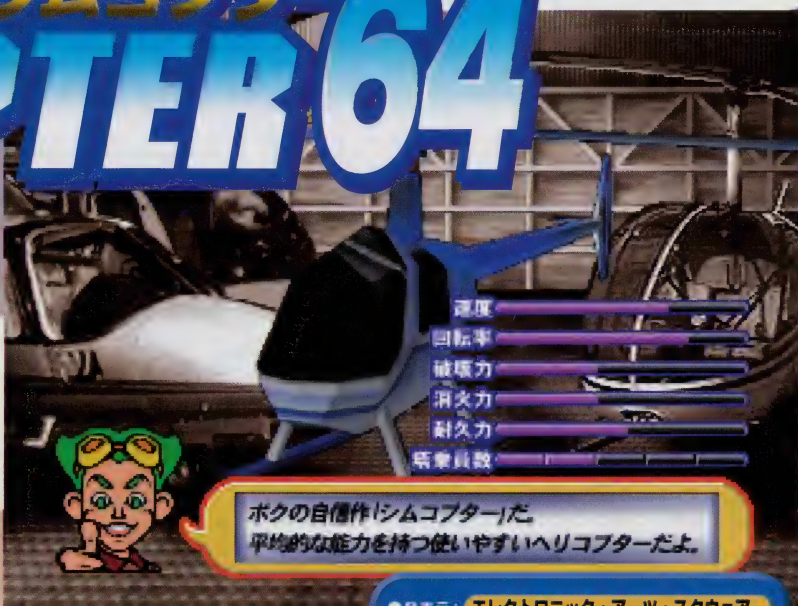
←「MADレーサースペシャル」にブルーメタリックのメッキをほどこした特別仕様だ

カスタマブルチョロQって何？

豊富な改造パーツにより、自分なりの走りを追求できる競技仕様のチョロQのことだ！いろんなパーツが簡単に脱着でき、状況に応じた走りができるぞ！

シムコプター
SIMCOPTER 64

ついに初公開の『シムコプター64』。公開と同時に発売日も決まってうれしい限り!! 『シムコプター』はパソコンでヒットしたゲームなんだけど、今回N64ということもあって、メニュー画面や操作画面がかなり親切になっているとか。誰でも気軽に楽しめるゲームになったってことだね。3D空間を自在にヘリで飛び回るおもしろさをぜひ味わってほしいぞ。しかも、世界征服を企む悪の組織との戦いもあるということなので、いろんな楽しみ方ができるゲームになりそうだよ。もちろん、「ホバリング」や「平行移動」などのヘリならではの操作感覚も再現されているので腕を磨いてチャレンジしてほしいな。

●発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
●発売日	9月25日
●価格	6800円
●容量	64M
●ジャンル	シミュレーション
●プレイ人数	1人
●振動パック	対応

3D空間を自在に飛べる ミッションクリア型のヘリゲームだ

3D空間で、救助に消火に大忙しだ

ゲームはミッションクリア型。ビルの火災を消したり、列車にとりつけられた爆弾を処理したりと、様々なミッションをクリアしていくんだ。また、ヘコヘコ団というなんともヌル～な悪の組織の世界征服を阻止するなど、多彩な指令をヘリを操ってクリアしていくぞ。ミッション選択の仕方も自由に選べたりと自由度もかなり高そうなのでじっくりと遊べそうだね。

3D空間には都市そのものがあるぞ

舞台となる都市はエジプト、カリフォルニア、東京、アルプスの4都市があるんだ。リアルな街には名所や観光地も再現されているんだって。その都市を飛び回れるヘリコプターは全4種類。それぞれスピードや旋回能力、乗員数などの性能が異なるぞ。これらを使い分けてミッションにのぞむようになりそうだね。成果によってポイントをもらえるみたいだぞ。

⬆火災発生!! 急いで消火活動にあたるのだ

⬆人命救助は最優先だ。慎重にいこう

⬆事件が解決すればミッションクリアだ

ヘコヘコ団の世界征服を阻め

⬆なんと、電車に時限爆弾が仕掛けられてしまった。早く取り外さないと大変なことに……

⬆街を巡回してパトロール気分。ヘコヘコ団の悪事を阻止するため、今日も飛ぶのだ

⬆出た!! こいつらがヘコヘコ団だ。どんな悪さをしてくるのかな？でも絶対阻止してやるもんね

- ●発売元：アテナ
- ●発売日：6月26日
- ●ジャンル：ETC
- ●価格：7800円
- ●容量：128M ●プレイ人数：1人
- ●振動パック：対応 ●コントローラパック：非対応

あのシューティングゲーム作成ツールが6月26日、N64に登場！

今回はいままでの復習！みんなちゃんとおぼえてるかな？

やあ、みんな。
私がキャプテン・デザだ。
今回はいままでの
紹介の総まとめだぞ！

先月までの紹介では、各ツールの働きや、ゲームを作るときの作業の流れについて紹介してきた。今月は、発売直前ということもあるし、いままでの記事を読んでいなかった人のためにも『デザエモン3D』というのがどんなソフトなのかをまとめてみよう。今までの記事を読んできた人も、ここで『デザエモン3D』の全体像を再確認してみてくれ。

使いやすい作成ツールなのだ

『デザエモン 3D』は、簡単にいってしまえば、3Dポリゴンシューティングゲームをおうちで作るためのソフト。ポリゴンモデルや背景を簡単に作るためのツールをまとめたものと考えればいい。また、サンプル用のモデルやグラフィックもたくさん用意されていて、それらを使えばもっとお手軽にゲームが作れるぞ。

↑用意されたモデルをいじって自分のモデルにするのもOKだね

↑各ツールで作った素材をエディターでまとめあげ、1本のゲームにする

サンプルゲームも充実！

もちろん、いきなりゲームを作れと言われたって困ってしまう。そこで、ロムの中に入っているのがデザエモンで作った2本のサンプルゲーム『SOLID GEAR』と『USAGIさん』、と言うわけ。2本とも面白いんだけど、特に『SOLID GEAR』は単体で売ってそうなぐらいイイできだ。

↑ちょっと前に流行ったアレっぽい雰囲気の『SOLID GEAR』

↑全体的にただようオマヌケ感がステキな『USAGIさん』

親切なチュートリアル

要するに使い方を説明してくれるモードなわけだが、これが謎のヒーロー「キャプテン・デザ」とおかしな少年「ケンタくん」とのかけあい漫才のような形になっていて、とっても面白い上にわかりやすいんだ。とくにキャプテン・デザのマヌケな芸風は最高！

謎の少年、ケンタくん！

謎のヒーロー、キャプテン・デザ！

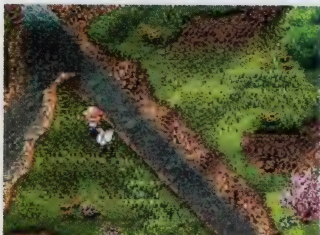
ありがとう、キャプテン・デザ

↑（愛媛県/MIYOS）こうしてみると、デザがほんとのヒーローのように見えるから不思議だ

…というわけで、『デザエモン3D』について、復習してみたわけだが、みんなこれでだいたいOKだよね？まだわからないことがあったら、ソフトが発売されてから「チュートリアル」モードでキャプテン・デザに教えてもらってくれ。それではここらで、愛媛県の「MIYOS」が送ってくれたキャプテン・デザのイラストを見ながらお別れしましょう。それじゃみんな、がんばって面白いゲームを作ってねっ!!

●発売元：	パック・イン・ソフト		
●発売日：	未定		
●ジャンル：	釣りRPG		
●価格：	未定		
●容量：	未定	●プレイ人数：	1人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	対応

ぬし釣り家族を大紹介！

ぬし釣りシリーズと言えば、「病気の妹」と反射的に言ってしまう人も多いんじゃないかと思う。だが、この『ぬし釣り64』では、妹は病気ではないばかりか、自分でぬしを釣りに出かけてしまう。というか、家族全員がそれぞれぬしを釣りに行ってしまうのだ。そして、誰を選ぶかによってどの魚がぬしかも違ってくる。というわけで、今回はその家族の紹介。

⬆画面上にいるのは二郎くん？ いったいどんなぬしを狙うのか…

父：秀男　40歳

毎年恒例の釣り大会に、今年も参加するお父さん。去年2位に終わった雪辱をはたそうとぬしを狙う。

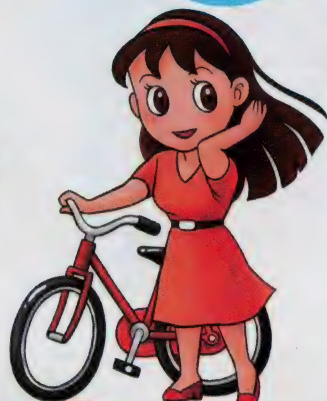
母：俊子　37歳

お母さんは料理大会に参加する。今回のテーマは「おめでたい料理」ということでおめでたい魚を探している。

家族の話もいいけど、おれの写真も見てもらいたいなあ。せっかくだから…

というわけで、ゲームの本当の主役（？）であるお魚さんたちのグラフィックも、ものすげ一気合いバリバリ（古典的表現）っす。まあ、ちょっと見てみてよ。魚も、まわりの水の質感も（写真じゃわかりづらいかもしれないけど）ものすごくリアルできれいでかっこいいのだよ、これが！

兄：一郎　13歳

釣り仲間の重里くんから川のぬしの話を聞いた一郎くん。重里くんより先にぬしをつり上げようと…。

姉：真理子　17歳

大好きな卓さんから「川のぬし」の話を聞いた真理子さんは、その魚に会いに川へと出かけていく。

弟：二郎　11歳

二郎くんはお父さんに「地震を起こすぬし」の話を聞き、そのぬしを退治に出かけることにした。

妹：今日子　5歳

飼っている三毛猫が食べたがっている「まっ白な川のぬし」を釣りに出かけることにした。

Chameleon TWIST 2

●発売元：	日本システムサプライ
●発売日：	冬予定
●価　格：	未定
●容　量：	未定
●ジャンル：	3Dアクション
●プレイ人数：	1人
●コントローラパック：	対応

あのカメレオンが再び ロクヨンに登場!!

舌をビヨヨ～ン。からめてビヨヨ～ン。なんとも変わった攻撃法で、不思議な世界を駆け抜けていった2本足で立つカメレオンが、またまたロクヨンに登場することになったぞ。今回の舞台はニッポン、それも江戸の町っぽい感じ。ちょっと覗いてみよう。

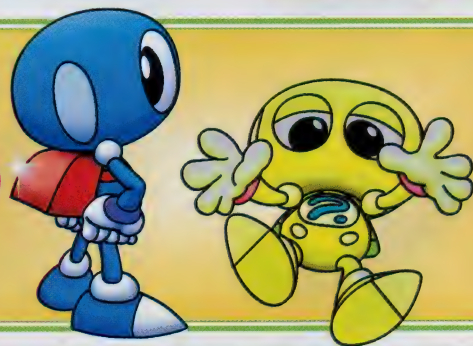
今度は粋でイナセなニッポンが舞台かな

新着画面を早速紹介しよう。1ではジャングルランドやゴーストキャッスルのような西洋テイストの不思議な世界だったけど今回の舞台は我が国ニッポン、時代は江戸って感じがするのだ。相変わらず2本足で立ってるところを見ると、まだ4本足に戻れてないのかね(注：1でカメレオンは不思議なウサギに元の4本足に戻してもらうために旅にでた)。今回は対戦がないってことで、アクション度がパワーアップすること間違いなしかな。これはぜひ振動パック対応にして、舌でビヨヨ～ンをブルブルッでリアルに体感できるようにしてほしい。

◆この木造りの橋なんかニッポンテイストでしょ

◆将棋の駒みたいなやつら。こんなに大きいのに舌でからめるのかな

何だか怪しい登場人物(?)たちなのだ

前回同様、今回も個性的でユニークなキャラが期待できそう。主役のカメレオンの容姿がそんなに変化していない分、敵方には脇役としてはじけてもらいたいもの。システムやカメレオンの攻撃法は前回と同様とのことなので、舌攻撃の進化を期待したいところだ。

◆いわずもがな主役のカメレオン。1でも背負っていたリュック。2ではリュックに仕掛けがあるといいね

敵のみなさん

※名前は未定

◆鳥の忍者かな？ 忍術でいきなり消えてもらえるとスゴイ

◆炎みたいだ。1でもこういうのがいた。けっこうしつこかった

◆ダルマだよね、これはどう見ても…。勝ったら目を入れるってのはどうだ

◆御用、御用～ってネズミの捕り手か?

◆将棋の駒でいうとそんなに強くないヤツのはず

- ●発売元：コナミ
- ●発売日：98年7月16日
- ●ジャンル：SPT
- ●価格：6800円
- ●容量：64M　●プレイ人数：1〜4人
- ●振動パック：非対応　●コントローラパック：対応

7月16日、いよいよN64でフェイスオフ!!

オリンピックで世界的脚光を浴びたアイスホッケー、あのドリームチームが君んちで大活躍。今月は攻防のツボを紹介するぞ。この夏はサッカーもいいけど、アイスホッケーとしゃれこむのもまたクールだ。

攻撃…一瞬で何度もシュートだ！

ゴーリー（キーパー）や敵の位置を見て有効な角度を判断。といっても瞬時のことなので、こぼれたパックは必ず拾って速攻で次のシュートだ。

攻撃の基本操作

シュート	AボタンまたはZトリガー
パス	Bボタン
バースト	(C下ボタン)
プレイヤー切り替え	Rトリガー
パワーショット	Aボタン+(C下ボタン)

⬆ゴール裏でパックをキープしつつ、有効なパスやシュートの位置を判断、敵を出し抜くのもテだ

防御…敵にパックをキープさせるな！

⬆A・Bボタンのスティックさばきはもちろん、ダイビングして体ごとパックに立ち向かってみよう

攻撃していた数秒後には防御に回るといった具合のめまぐるしさ。パックを奪われたら、間髪おかずに奪い返すのが鉄則だ。

防御の基本操作

ニーリング	Aボタン
スティール	Bボタン
バースト	(C下ボタン)
プレイヤー切り替え	Rトリガー
ダイビング	Aボタン+(C下ボタン)

ワンステップ上の攻撃をめざせ

敵を出し抜いてみごとゴールを決めるためには、その時の状況に最も適したシュートが大事だ。スピードに慣れてきたら、いろんなシュートにぜひトライしてみよう。

スラップシュート
Aボタンを押し続けて離す

スティックをしばらく上げている時間で、敵の間合いをみよう。タイミングを計ってフェイント攻撃だ。

リストシュート
Aボタンを素早く叩く

手首のスナップをきかせて、空中にパックを浮かせるシュート。敵プレイヤーの垣根を抜けてゴールしよう。

パス・アンドダッシュ
Aボタン+Bボタン

COMが操作する味方にパスし、角度を変えてのワンツーシュート。敵がひしめき合うゴール前では超有効だ。

機転をきかせた防御をしよう

以下、実は反則なんだけど、さりげな〜く、使い分けるのが上級者だ。反則的プレイのワイルドさは、たまらない快感だぞ。どんな手を使っても、パックを奪い返すのだ！

チェッキング
(C左ボタン)

スティックを持ち上げて相手にぶつかり、進路を妨害するのだ。敵がひるんだスキにパックを奪っちゃえ。

フッキング
(C上ボタン)

スティックで敵プレイヤーをそひょいと引っかけてやろう。敵がパックを落としたらしめたものだ。

トリッピング
(C右ボタン)

スティックや手足で敵プレイヤーをつまづかせる。「故意」ととられないように、さりげなくやるのがミソだ。

●発売元：	ボトムアップ
●発売日：	11月
●ジャンル：	育成シミュレーション
●価格：	未定
●プレイ人数：	未定

またまたたくさんのモンスターの応募を頂いたおかげで、担当・わたるの机の上はいつにも増して大混乱。毎日うれしい悲鳴でもう大変だ。さて今月は先月に引き続き「モンスター発表第2弾」！　みんなのイラストをボトムアップさんがアレンジしてくれたオリジナルモンスターが、今月も大登場だ！きみのモンスターは、いるかな？

今月も5人の作品を大公開、64ドリーム代表モンスターだ！

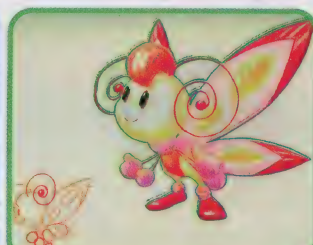
石川県・谷けんたろう君の作品

ブラスト

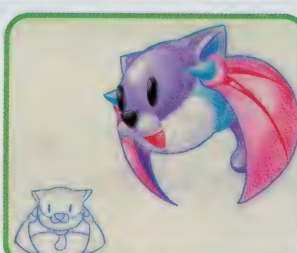
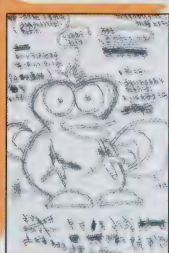
すごくオリジナリティある作品ですね。色と模様が個性的でパッと目をひきました。※編集部でもこの斬新なデザインはけっこう人気だったぞ。

埼玉県・田口絵美さんの作品

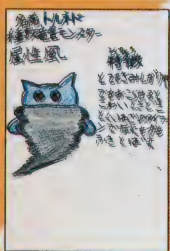
モンリー

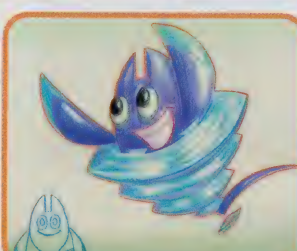
「このかわいさで相手をうっとりとさせる攻撃」というのがいいですねー。おねモンではもうちょっとモンスター風にアレンジしてみました。

新潟県・天野佳子さんの作品

モリビィ

とっても愛嬌があるモンスターですね。色もとってもきれいです。とぐろの部分は、おねモンではちょっとアレンジさせてもらいました。

静岡県・みつやましょうご君の作品

ゴブリンバード

しょうご君がお母さんと一生懸命考えてくれたモンスターです。どうもありがとう。くらやみで光るとさかを、おねモンでは強調させてもらいました。

徳島県・神元千春君の作品

トルネド

竜巻モンスターっていうのがいい！おねモンの中でこのトルネドが動く姿がすぐ思い浮かびました。おねモン用にアレンジされたモンスター、とってもかわいいでしょ？

ボトムアップ長尾さんからお礼のコメント

64ドリーム読者のみなさん、沢山のイラストほんとにありがとう。感謝感激雨あられです！　おねモンに採用された皆さん、おめでとう！　採用されなかった皆さん、ごめんなさい。これからもボトムアップでは、「みんなと作るゲームソフト」をスローガンに皆さんの意見を取り入れたゲームソフトを作っていく予定です。今後ともボトムアップをよろしくね。

モンスターCG制作、順調に進行中！近日CG公開か!?

お便り天国64

ドリームキャストにFF8。そして64DD。この年末は久々に活気づくか？でもその前の夏が寒いんでないの？

おはがきストリート

編集部では「ウリナリ」のように部活動しないのですか？
（埼玉県／リンゴ追分け部）

編集部の部も大きな意味では部活動の部だ。毎月雑誌を作るのが活動ってことだ。もちろん、部内でもさらに部活動があって、「遠足部」「おもちゃ部」「ヒゲ部」などが活動しているぞ。

きまったぜ～『F-ZERO X』の発売日、それも5800円で!! あれから8年、あの感動をもう一度……。
（北海道／三浦淳嗣）

マッシーもかつてスーファミの『F-ZERO』をプレイするべく33型テレビを購入した男だ。なので『X』には超期待。サンプルロムを遊ばせてもらったが、これが、目が回るほど気持ちいい。でもなんか高所恐怖症の人はキツイかも。

マッシーさんは30歳でゲームをしているけど、僕が知っている30歳の人は誰もゲームをしていません、何故でしょう？
（兵庫県／UNの垣内勇）

ギク。でもず～っとゲームをしてきたし、仕事でもあるので、きっとじじいになってもやり続けると思うんだよね。毎日の習慣になっちゃってるからなぁ……。昔からやってないと、なかなかゲームって入れ込めないし、大人になるとなおさらだよね。でもマッシーの親父は50すぎて『ダビスタ』に目覚めたし、ゲームの環境があれば、きっと勇くんの知り合いの人もプレイするんじゃないかな？

『星のカービィ3』をクリアした。今までのシリーズの中で一番難しかった。しかし本当のエンディングでのシーンは忘れられないくらい素晴らしいものでした。
（東京都／星野たかゆき）

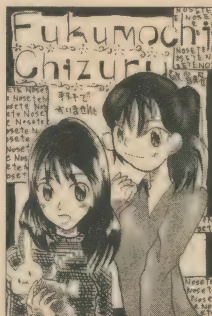
『カービィ3』は、しまっているスーファミを引っぱり出すのに値する名作ソフトだ。64版もさらに楽しくなるといいよね。

セガのニューハードの名前が「ドリームキャスト」と発表されましたが、64ドリームという名前だと、勘違いする人が増えるような……。
（東京都／ガゼル）

そうなんだよね～サターンの次だから、やっぱ惑星系の名前かなと思ってたら意外なネーミング。このままいくと「ドリームキャストマガジン」とか「128ドリーム」なんて創刊されそうだよな。となるとうちの雑誌名はモロかぶり!! 困ったことになったよな～。でもうちのが先だし……。

時々編集部がドリテクを公開してますが、あれはドリテク専門家がいるとしか思えません。
（神奈川県／新参者）

そのとおり!! 実は編集部にはごくわずかの人にしか知られていない地下室があって、そこに幽閉されたスタッフが朝から夜中まで、ドリテクを探すためだけに働いているのです。異動になったシゲオ星人が円盤でさらっているという話も……。

⬅（茨城県／中川勝行）確かに、これが最初の音声認識システムかも……。よく叫んだでしょ。

⬆（大阪府／トノサマキント）実はこの2ショット今月で見納めなのでした。

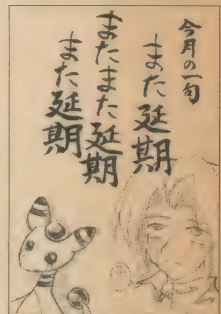
⬆（三重県／松林礼緒）次の『マリオ64-2』なら兄弟仲良くプレイできるぞ。

⬆（東京都／宝山りふぁ）もう延期の文字は見たくないよなぁ。頼むよ任天堂!!

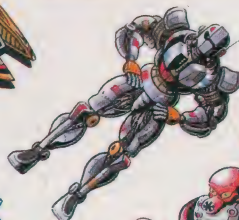
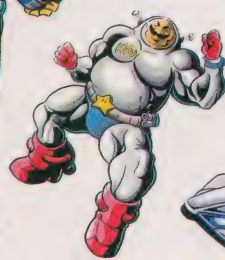
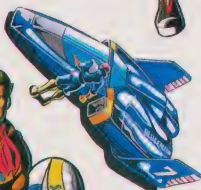
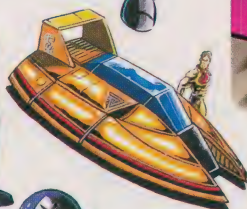
⬅（東京都／NAKKI）盛り返して新作を出してほしいね。

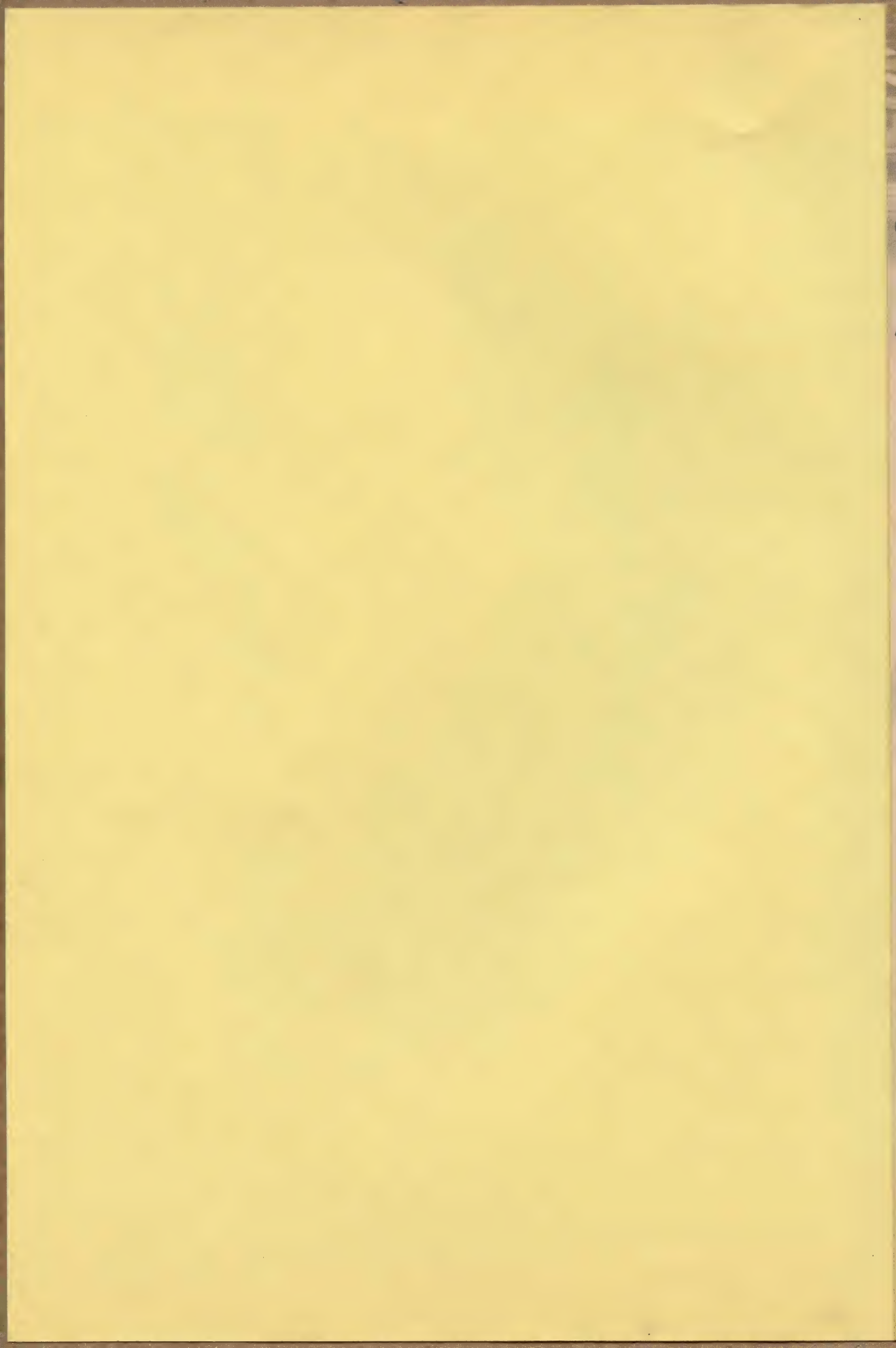
⬆（埼玉県／岡直樹）ポッコの後ろにいるものは……？いつも情景が豊だよね。

⬆（愛知県／山崎真樹）いつも手の込んだイラストありがとうございます。

DQⅣリメイク希望！

⬅（神奈川県／海道まさる）これ本当に希望!! マジで!!

イラストハガキもどんどん送って

「しんえいたい」に比べてイラストハガキが少ない「おたパラ」。でもそれって掲載率が高いってこと。なので、イラストはちょっと……って思っている君も白黒だから気楽に描いて送ってちょうだい!!

The 64 DREAM 9月号は7月21日発売

ザ・ロクヨンドリーム＜特製シールVol.23＞

今月はベスト3だけの掲載になってゴメン。でも来月はスペシャルでいくからヨロシクね〜!!

今回きたハガキ	計(5/31付)
221枚	1115枚

GAME SOFT FAN CLUB

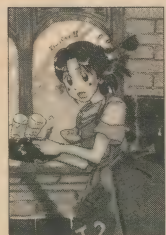
★ジョゼットFC 首位キープ!!スペシャルまで保て

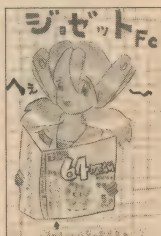
2月連続の首位キープ。来月のスペシャルに向けて「ジョゼットのいろんな衣装&髪型」コンテストをやりたいと思うぞ。超速攻で応募したいなら6月の27日必着で送ってくれるといいかも。また、スペシャルが終わっても引き続きこのコンテストは続くから応募してちょうだいね。気になる新作の情報は……たぶん難しいかもしれないけど、いろんな形でファンクラブとしては応援していきたいよね。みんなの意見も求むぞ。

今回きたハガキ	計(5/31付)
41枚	232枚

←（東京都／はやりのうし）今月のイチ押しはコレ。洗濯ジョゼですな。来月もいろんなジョゼがみたいのでよろしく頼みます。

←（大阪府／スケ）ソフトの評価が未だに高いソフトだよね。

←（青森県／春風ぷるる）彼女もジョゼコスプレ経験者とか。

←（埼玉県／岡直樹）数多い作品の中からこれを選びました。

←（栃木県／YOSSISS!）掃除道具を持たせる案が出ました。

←（広島県／さすらいのとも）J3が出るのが一番だよね〜。

←（愛知県／サトナ）同じく作品群からこれをチョイス。

★ファイアーエムブレムFC

再び首位は見えた!! 来月のスペシャルでは紹介しきれないお葉書群をどっと紹介するので、今まで掲載されなかったみなさんお待ち下さいませ。ゲームでは先に「オウガ」が発表。任天堂さんよ、そりゃないべ〜。

今回きたハガキ	計(5/31付)
24枚	209枚

←（岩手県／ヤン・ウェンリー）……編集部違いますよヤンさん……しくしく。でも初投稿なので許します。

私のF.Eハマル作文

アーサーたけー

僕がエムブレムにはまるのは、なによりもキャラクターの魅力があるのにほかならない。今までのゲームとは違い、このゲームはキャラクターの「人間性」を大切にしているのだ。主役、悪役、脇役と性格が丁寧につけられていて彼らにとても共感がもてる。

そして魅力的なキャラクターにさらに魅力をつけたような最高のストーリー。場面に合わせた音楽、完成されたゲームデザイン。そしてキャラクターの死。ほかのRPGはすぐに生き返ることが出来るがこのゲームにはそれができない。だから一人一人に対しての愛情がほかのゲームとは違うのだ。

SLGでのコマを一人の人間として扱い人間ドラマを見せてくれた任天堂に僕は感謝する。このゲームをつまらないというようなやつとは友達になれそうもない。

★ゼルダFC

3位に復活の『ゼルダ』。発売は延びちゃったけど今年イチ押しのソフトなことは間違いないからね。

今回きたハガキ	計(5/31付)
47枚	194枚

↑（岐阜県／ギガ）秋は必ず出てね。

↑（香川県／ユメジュース）同意見。

↑（岡山県／まあめいど）毎度感謝。

↑（福島県／今野青子）年末は堪能。

ハガキ1000枚突破!! 記念スペシャルは次号

つーわけでなんでベスト3までなんじゃい!! という声が聞こえて来そうですが、すんません。代わりに来月は2ページぶちぬきスペシャル。現在80通のフォックスFCを孤軍応援する大阪府のASKAさん、同じく100通の007FCを応援する広島県の小野貴暁くん。どうやら君たちの努力も報われる時がきそうだ。また上位2つの入れ替えもありそうな気配。一体来月はどーなってしまうのか？すべてはみんなのハガキにかかっている。ハガキ代がなければ画用紙でもいいぞ（そのかわりに裏に必ず住所、PN、本名を書いてね)。

君の好きなゲームのファンクラブを作りたい人は、好きなゲームのイラストや、どんなことをやりたいかを書いて応募してね（宛先は66ページを見てね）みんなの熱い思いがこもったお便り待ってます。よろしく頼むのだ!!

爆熱!!スパロボ研究所!

3ヶ月限定と言うことで始まったこの研究室なのだが、早いものでとうとう今月は最終回。みなさんお世話になりました(泣)。復活希望の人は64ドリーム編集部までどんどん手紙を出してね。

メイン研究室

先月は応募が少なかったためお休みだったこの研究室なわけだが、今月は愛知県のフォレスターベアから大作が届いてるぞ。というわけで今月は彼の研究発表。

「皆殺しの富野」監督作品ラストシーンについて語る(愛知県/フォレスターベア)

なぜ尊敬する監督がFANの人にこう言われるかは、ロボット野郎なら知っているでしょう。知らないチビッ子諸君らに説明しよう。

(中略)

「無敵超人ザンボット3」

最終回にいとこの恵子と宇宙太が勝平を残して特攻をかけ戦死。生き残った勝平は民衆との溝をふさぐことができるのだろうか。

「無敵鋼人ダイターン3」

最終回に万丈は「僕は、いやだ…」の言葉を最後に消息を絶つ。万丈邸から1人、また1人去っていく中、遠くから見る万丈邸に明かりのともった部屋と人影が…。

「機動戦士ガンダム」シリーズ

これもまた人がたくさん死ぬ。特に「機動戦士Zガンダム」と「機動戦士ガンダム　閃光のハサウェイ」(小説)は、はずせないでしょう。「Z」は多くの人々が戦死していき、ラストでカミーユが精神崩壊を起こし、クワトロは消息を絶つ。「ハサウェイ」はブライトの息子ハサウェイが偽名を名乗り、地球連邦に対してテロを起こすが、捕らえられた後、銃殺刑に。それも父、ブライトのいる基地で…。

「聖戦士ダンバイン」

太平洋上での最終決戦の中、仲間たちが次々に死んでいく。ショウは宿敵バーンと刺し違えて戦死(?)。「俺は人は殺さない!! その怨念を殺す！シーラ・ラパーナ、浄化を！」これが彼の最後のさけびだった。

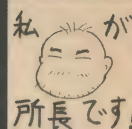
「バイストンウェル物語より リーンの翼」(小説)

ショウの前に召還された第2次世界大戦中の日本兵、迫水真二郎(シン・サコミズ)の話。リーンの翼の靴に導かれ、聖戦士として悪を倒していき、多くの犠牲の後平和を取り戻すが、命の恩人であり戦友であるアマルガンに裏切られ殺される。

「伝説巨人イデオン」

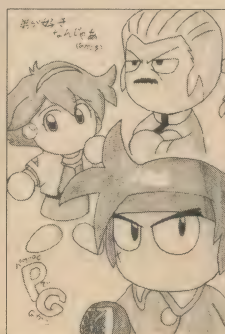
バッフクランとの最終決戦、ソロシップの子供たちが次々と殺されていき、イデオンがガンド・ロワを破壊するときイデが目覚め、宇宙上の知的生命体を無に帰した。

などなどです。思いもつかないラストばかりです。戦争は必ずしも悪だけがほろぶものではないということを教えてもらいました。

●もっちー所長●

⬅最近、古いロボットのプラモデルが次々と再販されてウハウハ状態。ただし財布は極寒状態。とほほ。

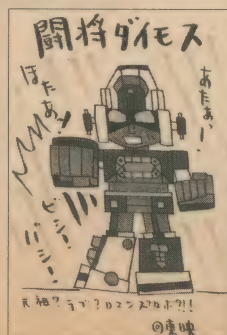
画像研究室

今月は最後の大サービスってわけで6枚一気に大紹介。
さらに、山のようにハガキを送ってくれた「ハナマン」さんの特設コーナーを作ってみました。

(愛知県/フォレスターベア)上のコーナーでも富野作品について書いてくれたフォレスターベアの作品だ。

(岡山県/黒子走り)パワプロくん風のドモン・カッシュやマスターアジア。うーん、似合ってるような…。

(神奈川県/ヒイロ・ユイ)いやぁ、やっぱし「W」は人気だね。夏には映画も公開されるしね。

特別展示

(埼玉県/ハナマン)先月名前を間違えてしまった「ダイターン3」を書き直してきてくれた。つーわけで再掲載。

(埼玉県/ハナマン)「空手ロボットなのにスピリッツに出ないのはさびしい」とのことですが…なんで出ないのかな?

(埼玉県/ハナマン)「新スーパーロボット大戦」では活躍してくれるレイズナー。原作はけっこうすげえ話だぞ。

…てなわけで、3ヶ月つづいた「爆熱！スパロボ研究所」も今回を持って閉鎖となります。またこんなコーナーをやることがあるかもしれませんが、その時はまたよろしく！
あ、そーだ、今月のプレゼント当選者はフォレスターベアさん。「何か」がとどくのを楽しみにしててね！

ちづるのアナログチャット64

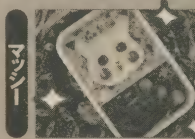
東京都・加藤美広クンの作品。すいかが肩にのってるのがいいでしょ。

第9回 ゲーム機の進化=ゲームソフトの進化なのか?

先日、セガの128ビット次世代機の名称を初めて聞いた日には力が抜けた。その名も「ドリームキャスト」! N64専門誌の「64ドリーム」を作っている私らとしては、なんか間違われそうですっきりしないよなあ。

それはさておき、先日、この次世代機で発売予定のワープの『Dの食卓2』の発表会に行った。私は前作を3DOで遊んだクチなので、作品自体に興味があったし、西条秀樹が会場で「傷だらけのローラ」を歌うことにも好奇心がもたげて行ってみたところ、目の前でヒデキが「ゥロォォラー」(←しゃがれ声で)と叫んだ時、なんか目頭が熱くなった…(なんでやねん)。

で、肝心の『D2』なんだけど、グラフィック、動きともにさすがにすごい。すごいんだけど…ワープの飯野賢治さんが「これだけのクオリティのものがリアルタイムで動かせる」とか「ポリゴン数はこんなに使える」などなど、「128ビット機ならではの」技術的な説明していた時は、悪いけど少し眠くなってしまった。

その時、思い出したのは、本誌で1年半前に組んだ「大丈夫?N64」特集で掲載した、ゲームアナリスト・平林氏の「任天堂の言う『ゲームが変わる』は成功しているが、一般的には分かりづらい部分で変わっている」という言い方。例えば『マリオ64』は「世界初の計算上で完全な立体のゲームだ」とか『ウェーブレース』は「波が全てリアルタイムの計算で作られている」とか。うん、確かに分かりづらい。ていうか、**ゲームの作り手にとってはハードの性能が進歩して、技術的にスゴイことが可能になったとしても、ゲームを遊ぶ側にとっては、極端な話、あまり関係ないのでは**、と私はあえて思う。もちろん、ゲーム機の進化によって、美しいCGとか、高性能CPUによる動きの良さとか、従来はできなかったことが現実になるのは確かだ。でもユーザーがおもしろいと思うゲームは、どんどん進化していくハード別に見ても、GBの『ポケモン』、PSの『FF』、N64の『マリオ』など、それぞれの中の一握りでは?と思ってしまう。そういう意味では「ドリームキャスト」でも良質のゲームが出ればいいなあと期待するところもあるし、64DDにしてもそうだけど。

でも、こうやっていろんなハードが次々に出てくると、子供にとってはつらいだろうなあ思う。大人なら、自分でほしいゲーム機は買えるけどね…。とりあえず私は、64DDとドリームキャストを今後買うとしても、もう置き場所ないっすよ、配線たいへんっすよ、と狭い部屋の中で途方にくれてみたりしてます。ファミコン1台あれば良かった頃が懐かしいような気分。

⬅これが『D2』のゲーム画面。印象としてはN64の『007』チック。実際に操作しないと何がすごいのかは分からないけど…。

ビストロdeロクでもない

今月は編集部員のランチをぬきうち取材。予想通りというか、期待通りというか、独身組は、やはりジャンクフードの毎日らしい…。

ケイ少佐

⬆毎日ハンバーガーでもいいと胸を張る自称軍人。

もっちー

⬆カップラーメンとおにぎりは彼の定番なのだ。

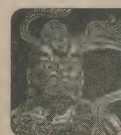
ちづる

⬆めんどーだからお菓子だけ。ちゃんと食え!

マッシー

⬅新婚のマッシーは、栄養満点の愛妻弁当!タマゴで作ったピカチュウが、なんともはやホヤホヤですなあ

教えて金剛さん 何でも聞いてくれ

Q 64ドリームの人の給料はどれくらい?
北海道/鳴きウサギさん

まずまずだな

まあ具体的な額はプライバシーなので明らかにできないが、例えば東京で一人暮らしするとして、ゼイタクはできないまでも、まあまあの暮らしができるくらいというところか。編集部もっちーはよく給料日前にピンチになって一日一食だったりするけど、ギャルゲーとかおもちゃの買いすぎが原因だ。

スクープ ふくもち旅に出る!?

⬆読者にはファンも多い、自称1971年生まれのふくもち。

右ページの探偵事務所所長・ふくもちが、事務所をたたみ、64ドリームを後にして旅に出ることになった。「新しい自分を探しに、ココロの旅にでるわん」とふくもち。ビストロ64については、今後も旅先から味の便りが届きそうだが、それにしてもファンや編集部にとって、淋しすぎる彼女の決意なのだ…。

⬅ヤマガタはどーなる!?

今月のすいか

「ホントはふくもちが好きだったんでちゅ…」ブルーな日々が続く。

おハガキ募集

ふくもちの旅出は、今後女(一応)一人となる私にとってはかなりショック…。傷心のちづるに、コラムのネタ、本ページのリニューアル案、似顔絵など、どんどん送ってきてくださいませ。

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「アナログチャット64」係まで

なんと愛と怒涛の最終回!!

⬆GBに相変わらずサンプルロムがささったまま抜けなくなってもーた!

全国のふくもちファンのみなさん、お元気ですか(しら〜)。

ロクヨン探偵はなんと今月で最終回を迎えることに。ふくもちは本業よりも敏腕探偵業が忙しくなり現在は大物芸人の浮気調査はたまた代議士センセイの税金申告モレ追求に忙しい日々だった…? 今月はN64の2周年記念アンケート結果速報もあるよ!

文ゲーム春秋

ワールドカップ開幕のせいかな実況ワールドサッカーをやってたりする。私はこーみえても上手いぞ。パスなんか芸術的。思わず中田の気分だし。ロクヨンドリームのなせる技かモノクロモードも楽しめる。しかし画面で1つの球を追ってると思い出すのが体育の時間。いたよねボールを持ったら一人で突っ走っちゃうヤツ。ゲームやってるとついつい回想すること多し。

●ロクヨンドリーム勝手にアンケート● ワタシを通り過ぎていったソフトたち

先月号でN64のベストなソフトを選ぶアンケートを募集しました。多数の応募ありがとうね!!

1位 スーパーマリオ64
ダントツかと思いきやゴールデンアイ007とけっこう競った感じ。「自分が飛んだり水中もぐったりでめちゃくちゃ楽しめた」「これを超える3Dアクションはそうない」「やっぱマリオでしょ」そりゃそーだ。

2位 ゴールデンアイ007
「チョップ、ナイフと爆弾で通常ミッションをどんどん進めるから」「4人対戦は最高。友達とかなり盛り上がれる」「カッコイイ」

3位 スターフォックス64
「紅の豚になれるゲーム」キツネじゃないか?「キャラがすごくいい」「思わず泣けた」

なるほど。この他「ゼルダが1位になる予定」という人もいたよ。次に読者がぜひ出してほしいというゲームを紹介しよう。「音声認識システムで手を使わずに遊べるゲーム」「戦略シミュレーションもの」この声は多かったよ。「腰を据えて出来るゲーム」「落ちついてやりたい」みんな疲れてるのね?「ジョゼットものでなにか」「マリオカート2!」「なるべく3D酔いしないゲーム」「ポケモンの野球ゲーム」「パワプロのDD版」「ときメモの64版」「FE」。ますますシステムも高度化して新しいゲームが登場するのかな。ポケモンの次はなんだ!? (その前にゼルダだっちゅ〜の)。

ふくもちの選んだ豪華プレゼントは京都府の岡田一浪さん当選!! 1万円相当の品が届くぞ!

ふくもちとゲーム、その華麗なる歴史年表

1983	7/15	ファミコン発売。ふくもち中学ご入学後テニス部員として華麗に活躍。
1985	9/13	スーパーマリオブラザーズ発売。ふくもち受験地獄。ワイドショーでFCの存在を知る。
1986	2/21	FC版ゼルダの伝説発売。ふくもちダイエットを初体験。
1988	8/12	ファミコンウォーズ発売。ふくもち初めて東京へ遊びに行く。カルチャーショック!
1990	11/21	スーパーファミコン発売。ふくもちテトリスを初めてやる。
1992	8/27	スーパーマリオカート発売。ふくもちこの頃秋葉原に初めて行ってぎゃふん。
1994	6/14	スーパーゲームボーイ発売。ふくもちゲーム会社広報として活動中。セクハラも初体験。
1995	7/21	バーチャルボーイ発売。ふくもち情報誌出版系に転職。銀座OLデビュー。
1996	6/23	N64、25,000円で発売。ふくもち豊富な業界知識を買われロクヨンドリームへ(ウソ)。
2000	???	ポケモン銅(?)とっくに発売。ふくもち探偵事務所を青山に新設。左うちわの暮らし。

今、私の脳裏には仰げば尊しが流れています。そう、人は誰でも旅立たなければならないときがあるのだ。踊るアホウに見るアホウ、そんなページでしたがみんなのお役にたてたかしらん。ふくもちは今月でロクヨンドリームを休業? (ビストロは続くらしい)。読んでくれた皆さん、アデュー!

64探偵ミニ!

すいかのことが知りたいです。
／長崎県　まんまミア

すいかはちづるが飼ってるシマリスなのだ。アナログチャットに毎回登場中。ちづるはすいかの近くでゲームをやるのでかなりゲーム通なリス。

アンドレさんの少年時代ってどんなでしたか?
／大阪府/ワタルの母

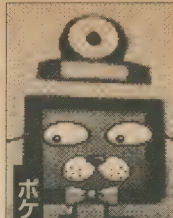
本人いわく今と違っておチビちゃんだったとか。後でデカくなりスーパーサイヤ人化(古…)らしい。なんとアンドレには双子の美人姉がいる。このねーちゃんとのリアル実践格ゲーによりアンドレは強くなったとか……。

特集：ヤマガタはいずこへ

ヤマガタはもっちーの部下になったまでは良かったが毎日カップメン続きですっかりなまけものに。あげく、ちづるのぬいぐるみコレクションのひとつとなり窓を飾ることとなった。めでたしめでたし。

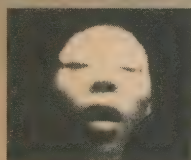
⬆綾波レイも居てちょっと嬉しいヤマガタだ。

PocketCamera™
ポケットカメラ

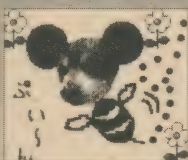
ポケカメシティー

ポケカメ市長
過労で倒れた市長も復活。市民の皆様のおかげです（ペコリ）

ポケカメのいろんな遊び方を提案してね

ポケカメで撮るのは自分や友達の顔ばかりで、飽きたということはない？顔、顔、顔…もういやぁぁぁみたいな。でも、いろん遊び方ができて奥が深いのがポケカメなのだ。今月も、画像が不明瞭なので掲載できなかったが、かなりレベルの高い、いろんな効果を取り入れた作品も多かった。まだ合成などをはじめとする「まほう」や、「へんしゅう」モードをあまり使ったことのない人がいれば、じっくり取り組んでみよう。おや、と思ういい作品ができたりするからね。

芸術家のカフェ

↑（大阪府／前川大輔）ムンクもびっくりの怖さがよく表現できてます。

↑（群馬県／本肉雄三）「超」が琴線にふれてしまったので採用しました。

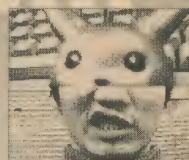
プリティペットショップ

↑（大阪府／ゴンタク）ポケカメならではの芸の細かさ！今月の一等賞だ。

↑（名前なしさん）ピカチュウはペットにしたいけど、こんなのはイヤっす。

お笑い・ポケカメ道場

↑（秋田県／平野忠清）夢にも出てきそうな気色悪さ。ハートがにくいね。

↑（三重県／三重で長野）ボンバーマンの目は、実は特大鼻の穴でした…。

↑（広島県／ポリゴン137）♪君の瞳は～を知らない子は親に聞こう。

↑（東京都／参謀本部）「ピカチュウマン」って、なんだその口の形は!!

ポケカメ裏工房

ポケカメ裏工房の職人ワザを今月は出血大サービスだ。まだ知らなかったワザがあれば、ぜひチャレンジしてみてくれ。

Bアルバムのマル秘写真が開く条件

京都府／冷却システムさん他

「みる」のBアルバムで、マル秘になってる部分がいつのまにか写真に変わってたってことがない？もちろん、マル秘が開くにはそれぞれ条件があるので、それを一挙公開。まだ見たことない写真があれば、ぜひ出してくれ。

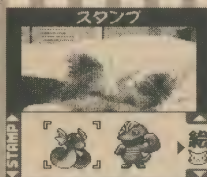
B17	…………写真を60枚以上撮る
B18	…………写真を30枚以上プリントする
B19	…………写真を15枚以上交換する
B20	…………BALLで700点以上
B21	…………BALLで1000点以上
B22	…………SPACE FEVER IIで3000点以上
B23	…………SPACE FEVER IIで5000点以上
B24	…………RUN! RUN !RUN!で18秒をきる

↑「あそぶ」の高得点は以外とキツイけど、がんばろう。SPASE FEVERのボス戦は動かずに連射するのがコツだ。

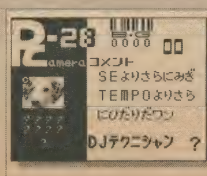
ポケモンスタンプが増える

東京都／金丸　翔

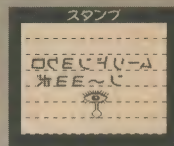
「あそぶ」のBALLの高得点で、ポケモンスタンプが増えるぞ。条件は下の通り。BALLのコツは…集中力とあきらめないことかな（苦笑）。

100点以上	……………………ニャース・プリン
200点以上	……………………ミニリュウ・ワンリキー
300点以上	……………………タッツー・コダック
400点以上	……………………ケーシィ・ナゾノクサ
500点以上	……………………ミュウ・ディグダ

Bページの写真のコメントが…

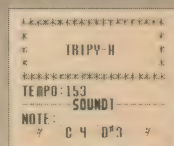
東京都／どっかーん

Bページの写真をコピーしてコメントを見ると、ポケカメの裏技に関することなど、謎めいた言葉がいろいろとあるぞ。

スタンプが逆に出る

広島県／ポリゴン137

写真にスタンプを押すときに、Aボタンをしばらく押したままにしてみよう。文字が逆になって出てくるぞ。

サウンドデータをプリントできる

群馬県／グンマドセイさん他

「あそぶ」のDJで、EDITモードのSOUND1の画面でスタートボタンを押しながらAボタンを押すと、プリントできるぞ。

応募方法

プリントしたシールを、封書かハガキに貼って送ってね。そろそろポケカメ市長の任期が終わるというウワサもあるが、応募はまだまだ受付中だよ～。

〒102-0074東京都千代田区
九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「ポケカメシティー」係まで

9月期新入学生ボ集!!

今月の思いついたテーマ

ゲーム業界がヌルまっている今、ヌルぬるしく生きていくために必要なヌル学を学ぼうと言う主旨の、簡単に言うとバカコーナーだ。学園長のマッシーはライター歴8年(うちヌル歴4年)の成人男子だ。その俺が所属するこの業界を今月は講義していくぞ。

ヌルっぽさ=ダンディズム

ヌルっぽさ、すなわちいかにヌルく生きていくかということに関して、この業界はかなりいい感じ。会う人会う人かなりヌルという方程式も成り立つくらいだ。え?あんな人までヌル?っていうくらい。まさにヌル業界。そしてヌル世界。イッツアヌルーワールドだ。そこで一句、「犬シチュー　ヌルめてヌルめてと　犬がいい」。

かじりヌル…ゲーム雑誌だけの情報を信じて、プレイしてないのに評価するヌル。

ランバダヌル…パラッパだけしかやったことないヌル。

大作ヌル…ドラクエとFFしかやらないヌル。

ヌルヌル…そんなヌルをヌルよばわりするヌル。

64ってダメだよねヌル…64って売れてないよね～などと言うも、実は他機種も持っていないヌル。

気取りヌル…ゲーム関係者でありながらも他メーカーのゲームをクソミソに言う礼儀知らず。そのクセ、てめえんとこのゲームもロクに知らないヌル。

ヌルインタビュー…どーでもいーことをしつこく聞くヌル。

結局南極ヌル…俺はヌルじゃないと大声でいいはるヌル。

ヌルロク…64を持っているが使っていない正しいヌル。

ヌルハチ…秦の皇帝。

番外編　通勤圏内に潜むヌル

マッシーが利用する東西線にもヌルがいた。そのヌルは駅に着くやいなや、いの一番に改札を抜けるのを喜びとしているようで、扉が開くと同時にダッシュ。手に握っているキップをいの一番に滑り込ませると、快感にも似た笑みを浮かべるのだ。今後、彼のことを通勤ヌルと命名する。そして近日判決を下す。

業界にヌル証人発見!!

■業界で働く人物よりヌル情報を入手

――Tさんはどこでヌルを発見したのですか?詳しく教えろ。

T:あれは半年前のことです。僕が設定資料をそろえていたところに、ヤツがきました。

――ヤツがそうなんですね。

T:ええ、ヤツです。ヤツは威勢のいい声で「元気かましてる?」といいました。

――かましてる?と言いますか。

T:言います。さらに僕のそばに寄ると「この前のキャラ設定、バカウケだったよ」と言いました。

――蹴ればいいじゃん、蹴れよ。

T:さらに小声になって「Mってちょっと突っ走りすぎだよね。あれじゃあついていけないよ。そう思うだろ?」と言って肩をもみ始めたのです。もみもみと。

――つまり仲間割れを狙っているってことですか?

T:ヤツは派閥を作りたがっていました。なぜなら、誰も彼を嫌っていたからです。

――なぜ嫌っていたんだよ。

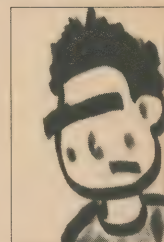
T:ヤツはゲームのことを知らないんです。こないだやっと「FF」をクリアしたよ。と言いましたが実はそれは「ファイナルファイト」でしかも「ガイ」でした。後、PSのことをピーステと呼びます。ええ、呼びました。

――確かにかなりのヌルですね。

T:さらに僕に向かって「ポケモン貸してよ、増やしてやるから」とも言います。

――何を増やすんですか?

T:わかりません。僕も耐えられなくなって、こないだヤツの上着にチューブのりをたらしておきました。罪でしょうか?

――いいんじゃないの。

⬅ゲーム業界歴5年。ゲーム開発部門に携わるT君。毎日「午後の紅茶」を1.5リットル飲む。好物はケンタッキーのポテトとロッテリアのリブサンド。口癖は「最近バリアントが多くて……」

やはり業界にはヌルがいた。

【ヌルドリル】■会議室でお弁当食べても、いーじゃん、ヌルじゃん

なんだか世界がヌルまってきている様子。温暖化現象のせいなのか？そんな時代に向けてのヌルドリルだ。業界ってそーなん？つー問題なのでした。

次の設問を読んで下の問いに答えよ。

問1 『スターソルジャーバニシングアース』をリリースするハドソンですが、東京は市ヶ谷にあるハドソンオフィスは札幌の時計台をイメージして作られています。では北海道にあるオフィスには何があるでしょう？推測して答えなさい。なんつーか、すんごいものがあったよ。

答.

問2 名前は言えませんが、某超大作が人気のメーカーでは、雑誌社相手にやってはいけないことというのが決められています。ひとつは「他メーカーの情報を聞き逃さないこと」です。ではもうひとつは何でしょうか？ヒントは女性に関係のあることです。ていうか、マジですか？って感じ.

答.

問3 ヌルゲーを数多くリリースしているある会社では、びっくりするような人事異動がありました。さて、それはどういう異動でしょう？戦国時代にたとえると、隣の国の足軽がうちの大将になったの～ってな感じです。

答.

問4 攻略本を作る場合には、そのゲームの発売元のメーカーに印税を払うことになります。およそ3%くらいが目安なのですが、ふっかけてくるとこはかなりふっかけます。おいおいそのゲームで、そんなにふっかけんなよ!!と某編集長が激怒したソフトとはなんでしょう？

答.

問5 雑誌を作る上で広告が入る、入らないというのはかなり大きな要素です。パソコン雑誌のように雑誌の半分が広告の場合、それだけで黒字ですが、どこかの雑誌のように広告がない雑誌は結構大変です。では、1ページ当たりの広告単価が一番高いゲーム雑誌はどこでしょう？

答.

だから答えて送んなくっていーって!!

先月も書いたが、ヌルドリルの結果は送ってこなくていーぞ。と書いたにも関わらず送ってきた数名の諸君には、いや～なイラストを書いた葉書を送りつけるので「ビバリーヒルズ青春白書」でも見ながら待っていてくれ。さて、来月のテーマは引き続き「業界のヌル～暴かれた真実そしてランデブー編～」をお送りする予定だ。

ヌルゲー学園から緊急、そして激ボ集!!

その1 ヌルゲー学園マスコット

↑ヌルっぱちの好物は「みそ」だ。

そーゆーわけで、大募集。私立ヌルゲー学園のマスコットキャラを募集するぞ。左のようなヌルキャラを募集だ。名前と性格を書いてきてくれるとうれしいぞ。送ってこないと左のヌルっぱちに決めるし、読者の何人かにヌルっぱちイラストを送りつける。いや、もう決めた。だから、みんなの力作を求む。決まったら何か賞品をだすわ。

その2 ヌルなもの

所さんがアリなものを募集しているなら、うちはヌルなものを募集する。町で見かけたり、学校にあるヌルなものや人をハガキにはっつけて送ってくれ。うほっ、こりゃヌルだぜ、ヌルイぜ、ヌルイぜ、ヌルくて死ぬぜ!! というものには「ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ」を送りつける。もしくは、もっちーのヒゲを送りつける。また、自分が犯してしまったヌルい体験も青い体験風につづってくれればそれはそれでオーケイ。「ブレン◯ワード」のOPで半立ちしたとかね。

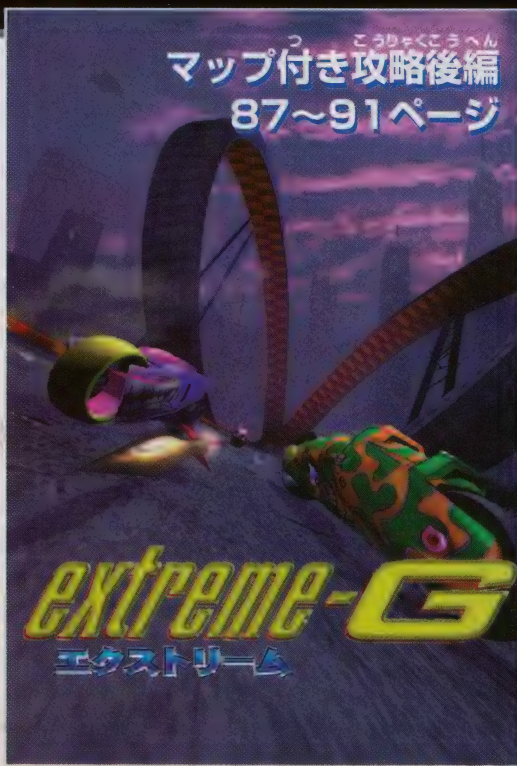
各コーナーへのお葉書の宛先はコチラ。月末までに送ってくれるとうれしいぞ。ていうか送って。季節ネタはちょい早めに送ってください。あと、生物は禁止。食物も禁止。おもちゃは歓迎。

●各コーナーへのあて先はこちら!!●

〒102-0074東京都千代田区九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「お便り天国64」各係まで

中とじ攻略部

うっとうしい梅雨が明ければ、いよいよ真夏のあっつい季節！　太陽がギラギラ照りつけりゃ、ゲーム魂も燃えてくるってもんだ（そうか？）。外で汗だくになるよりも、クーラーのきいた部屋でクールにゲームといきましょか。　加熱しすぎて外より熱くなっちゃうかもね。

18コースポイント攻略
67～86ページ

マップ付き攻略後編
87～91ページ

キャラ5体の戦闘指南
92～97ページ

●発売元：	任天堂
●発売日：	7月14日
●ジャンル：	レース
●価格：	5800円
●容量：	128M
●プレイ人数：	1～4人
●振動パック：	対応
●コントローラパック：	非対応

5800円で1000回遊べるレースゲームいよいよ発売

待ちに待った「元祖ホバーレース」がもうすぐ発売! '90年にスーファミと同時に発売されから約8年の間を置いて(97年にサテラビューで改訂版の『F-ZEROグランプリ2』はあったが)N64で見事に復活をとげる。価格もなんと5800円で、スーファミ版よりも値段が安いというお得ぶり。しかも、今回のゲームでは、プレイする度に毎回コースが変化するモードもあるのだ!! とあるコースを選択すると、その度ごとにコンピュータが計算し、毎回違ったコースを楽しむことができるという、レースゲーム史上始めての試みだ。詳しいことや、画面写真などはまだ秘密なんだけど、お先にプレイした編集部でも大評判。なんたって、無限にコースがあるのと同じなんだから。と、言うわけで、早速モードを紹介だ!

◆4人対戦もかなり遊べる。当然4人でも自動成形するコースを楽しむこともできる。

TIME ATTACK

自分のマシン1台だけで走り、最速タイムを競うモード。最高スピードも記録される。

GP RACE

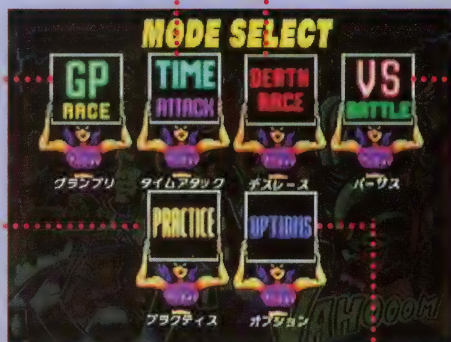
言わずと知れたグランプリ。30台のマシンで6コースからなるカップの順位を競う。

MODE SELECT
GP RACE グランプリ / TIME ATTACK タイムアタック / DEATH RACE デスレース / VS BATTLE バーサス / PRACTICE プラクティス / OPTIONS オプション

DEATH RACE

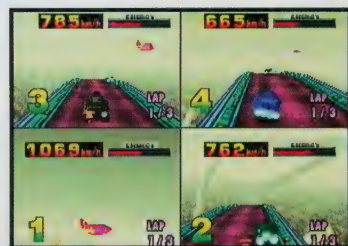
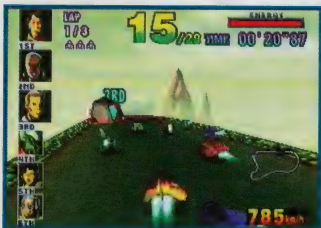
専用コースで、自分以外の29台のマシンを全滅させるまでのタイムを競い合うモード。

VS BATTLE

2～4人までの対戦プレイを楽しめる。4人での優勝回数などの結果も表示される。

PRACTICE

全30台のマシンとグランプリの練習ができるモード。周回数無制限で走り続けられる。

OPTIONS

主に対戦プレイにかかわる設定を行う。セーブされたデータをクリアする事もできる。

GRAND PRIX RACE

↑難易度が高くなるとライバル達が手強くなる。スピードも攻撃性も高くなる

プレイヤーのマシン以外に、コンピューター操作のライバルマシン29台が参加し、全30台でレースを行うモード。クラスは「NOVICE」「STANDARD」「EXPAERT」の3つがあり、順に難易度が高くなる。出場できるカップ戦(ツアー)は3つあり、それぞれ6コースで構成されている。

初級者向け
JACK CUP

中級者向け
QUEEN CUP

上級者向け
KING CUP

マップ
コース名
コースのニックネーム

VS BATTLE

↑4分割の4人対戦。リタイア後もスロットでゲームに参加することができる

画面を分割して、2〜4人で同時対戦をするモード。1つのレースが終了すると、その順位に応じてポイントがもらえ、優勝すれば「V」マークも表示される。また、オプション設定で対戦に関するオプションをあらかじめ設定しておけば、リタイアした後も楽しめる「スロット」などをオンにする事ができる。

●VS コンピューター
2人、3人プレイ時にコンピューターが参加し、合計4台のマシンでレースを行える

●VS スロット
リタイアしたときに、そろった絵柄に応じて相手の体力を削れるスロットゲームができる

●VS ハンディマッチ
レースで遅れをとっているマシンが有利になり、起死回生の白熱したレースが楽しめる

↑対戦を始める前にオプションモードで各種設定を行っておいた方が対戦をより楽しめる

右は対戦時に与えられるポイント表。対戦相手とあらかじめレースの回数とかを決めて、総合ポイントで勝負するのもいいだろう。

	2台の時	3台の時	4台の時
1位	5ポイント	5ポイント	5ポイント
2位	0ポイント	3ポイント	3ポイント
3位	-	0ポイント	1ポイント
4位	-	-	0ポイント

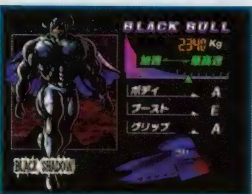
DEATH RACE

サイドアタックやスピンアタックで体当たりをして、ライバルマシンをひたすら全滅に追い込む。『F-ZERO X』で可能になったライバルへのアタックが堪能できる。デスレース専用のコースで、1周目からブースト可能。周回数無制限で、ライバルを全滅させるか、自分がリタイアすると終了となる。

↑相手にだけダメージを与え、自分のエネルギーは減らないアタックを利用する

ベストタイム

ライバルマシンの残数
スタート時に29台いるライバルマシンの残り台数。この数字が0になれば終了。タイムが記録される。

撃墜数
プレイヤーが直接撃墜したマシンの台数を撃墜マークで表示。ライバル同士がぶつかってリタイアした数は含まれない。

↑選択するマシンはあたりに強い重量級のマシンがいいだろう

↑このモードでは上方からの視点をオススメしておこう

TIME ATTACK

ライバルのいないコースで、ひたすら最速タイムを目指す。あるコースで完走すると最大3台までの自分のゴーストが登場し、1つだけならゴーストをセーブすることも可能。また、一定のタイムを越えると、開発者の走る「スタッフゴースト」が登場する。それに勝つのは至難の業だけどね…。

↑ゴーストは、コースさえ変えなければ、最高3台まで同時に走る事ができる

ベストタイム
使用マシン
プレイヤー名

そのコースでの最高速度とその速度をだしたマシン

ベストラップ

↑編集部ゲーマーのアンドレでもまだ1勝だけ(6/7現在)

↑あるタイムを越えればスタッフゴーストが出現する

基本操作&テクニックを習得しよう

スタートボタン
ポーズボタン。レース中にポーズをして、レースをやり直したりする。

3Dスティック：ステアリング

Zトリガー
⇦+Z：左へスライドターン
⇨+Z：右へドリフトターン

Ⓑボタン：ブースター
AボタンをおしたままBボタンを押すと、瞬間的にマシンのスピードが上がるが、エネルギーが一定量減ってしまう。レースの2周目から使用可能。

Ⓐボタン：アクセル

Rトリガー
⇨+R：右へスライドターン
⇦+R：左へドリフトターン

視点切り替え
C右ボタン→4種類の視点
C上→押している間後方確認

⬆C右を押す度に4段階に変化

⬆後方を確認できる視点

Ⓒボタン下：エアブレーキ

Ⓒボタン左
3P、4P対戦のときの画面のラップ表示をコースレーダーに切り替えられる。

サイドアタック&スピンアタック

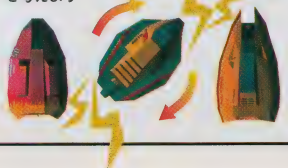
敵と接触した時に自分はノーダメージで敵にだけダメージを与えられるのがこの攻撃。ゲーム中に敵を撃墜すると、画面右に撃墜マークが現れ、エネルギーが少し回復し、5機撃墜で残機が1つ増える。

サイドアタック
RまたはZトリガーを2回連続で押すとできる攻撃。隣にいるマシンをガードレール際に幅寄せしてから攻撃するとより効果的。

⬆ガードレール際でやると有効。玉突効果で他のマシンも巻きこめる

スピンアタック
マシンをクルクルと回転させながら両隣のマシンに攻撃を加える。攻撃力は高いが、スピードが落ちてしまう。有効に使いこなそう。

⬆スピードが落ちてしまうので使いどころを考えよう

R+Z&Z：右回転アタック
Z+R&R：左回転アタック

サイドアタック&スピンアタック

ストレートでの勝負はマシンの性能とセッティングによるところが大きいが、コーナーはテクニックで差が付く。『F-ZERO X』では前作までの重心移動と同じ「スライドターン」と「ドリフトターン」があり、どちらのターンも単に3Dスティックを左右に倒した時よりも鋭角に曲がることができる。スライドターンは多少減速するので、高速でカーブに入れる最高速重視セッティング、ドリフトターンは曲がりながらも加速できる加速重視セッティングがオススメだ。

画面の見方

コース上の設置物

コース上には数種類の設置物がある。ダメージを回復することができるピンク色のピットエリア。通過することで一時的にスピードがアップするダッシュプレート。通過するとマシンがジャンプするジャンププレート。そのほか、走行の妨害となるトラップやダートゾーンなどが設置されているのだ。

ピットエリア

↑エネルギーの回復量は、エリア内に滞在する時間に比例する

ダッシュプレート

↑通過することで、ブースターを使用した時のような効果がある

ジャンププレート

↑機体が跳ね上げられる。多少のショートカットにも使用できる

トラップ

↑触れるとエネルギーが減少し、機体が跳ね上げられる

ダートゾーン

↑スピードが減速される。マシンが滑るアイスゾーンもある

マシンセッティング

「ノービス」「スタンダード」クラスなら、キャラやマシンの好みだけでカップに参加するのもいいだろう。だが、「エキスパート」になるとそうもいかない。マシンの3大要素や重量を考慮し、セッティングに気を使う必要がある。ダメージを食らいやすいと思ったらボディが頑丈なマシンを、高速コースならブーストがよく、スピードにのりやすい重量マシンを…。すべての要素が「A」のマシンは存在しない。自分のクセなどを研究しながら、マイマシンを探せ!

↑重量級のマシンは、極端な最高速設定にすると出だしで離される

↑軽量級もマシンなら、思いっきり最高速設定にするのもいい

マシン重量

	加速	最高速	ブースト	グリップ	曲がり方	他のマシンと衝突
軽いマシン	良い	遅い	強い	良い	すばやく曲がる	重いマシンにはじかれる
重いマシン	悪い	速い	弱い	悪い	ゆっくり曲がる	余り影響がない

3大要素

BODY	衝撃を吸収する耐久力。耐久性が高いほどエナジーメーターの減少が少なくなる
BOOST	この評価が高いほど、ブースターを使ったときによりスピードがアップする
GRIP	この評価が高いほど、急カーブでの安定性が高く、スリップしにくくなる

マシンセッティングメーター

●加速重視●

スタートなどのダッシュがよく、ドリフトもしやすいが、最高速度は遅くなり、ブーストとグリップの性能も落ちる。グランプリであまり加速重視にすることはないだろう…。

●最高速重視●

マシンの最高速度がアップし、ブースト、ドリフトの性能が良くなるが、スタートしてから最高速に達するまでに時間がかかる。右から2～3左のセッティングが編集部オススメだ。

キャラクター名

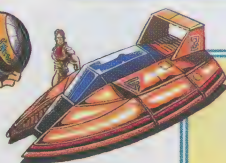
マシンの名前
ウェイト：マシン重量
①：ボディ評価　②：ブースト評価　③グリップ評価

ここで「F-ZERO GRAND PRIX」に参加しているキャラクターの紹介をしよう。パイロット達は、それぞれいろんな野望を抱いてレースに参加している。その野望とは…。

キャプテン ファルコン CAPTAIN FALCON

ブルー ファルコン BLUE FALCON
ウェイト：1260kg
①：B　②：C　③：B

凄腕の賞金稼ぎとしても名を馳せるパイロットだが、プロフィールには謎が多く、ポートタウン出身という事以外過去は知られていない。ファルコンをライバル視する者も多い。

ドクター スチュワート Dr.STEWART

ゴールデン フォックス GOLDEN FOX
ウェイト：1420kg
①：D　②：A　③：D

医師としてエリートコースを歩んでいたが、父の死を契機にパイロットとしての人生を選んだ。科学者であった父の遺産「ゴールデンフォックス」に搭乗している。

ピコ PICO

ワイルド グース WILD GOOSE
ウェイト：1620kg
①：B　②：B　③：C

元ポリポト軍の特殊部隊に所属していた軍人。表向きは「F-ZERO」パイロットだが、裏の世界では有能なヒットマンであるという噂もある。マイケル・チェーンと対立している。

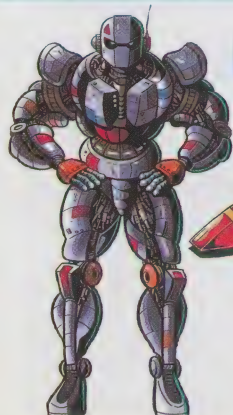
サムライ ゴロー SAMURAI GOROH

ファイア スティングレイ FIRE STINGRAY
ウェイト：1960kg
①：A　②：D　③：B

悪名高き盗賊団のボスでもあり、賞金稼ぎでもあるが、おいしい獲物はC.ファルコンに取られている。そのため、彼へのライバル意識が高ぶってこのグランプリに参加したらしい。

ジョディー サマー JODY SUMMER

ホワイト キャット WHITE CAT
ウェイト：1150kg
①：C　②：C　③：A

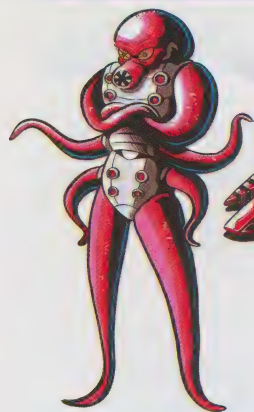
戦闘機パイロットとして実戦に参加している腕を買われ、銀河宇宙連邦の代表選手に選ばれる。パイロットとしては新米だが、彼女に一目おいているライバル達も多い。

エムエム ガゼル MM GAZELLE

レッド ガゼル RED GAZELL
ウェイト：1330kg
①：E　②：A　③：C

3年前に「F-ZEROグランプリ」開催中止の原因となった大事故の被害者。奇跡的に命を取りとめたが、サイボーグの身となった。周囲の人々の反対を押し切り、再度参戦する。

ババ BABA

アイアン タイガー IRON TIGER
ウェイト：1780kg
①：B　②：D　③：A

パイロットに必要な人並みはずれた野生のカンと柔軟な肉体を持っていたため、スカウトされる。そして故郷を離れて訓練を積み、ついに今回デビュー戦を迎えることになった。

オクトマン OCTMAN

ディープクロー DEEP CLAW

ウェイト：990kg
①：B　②：B　③：C

銀河宇宙連邦と対立する惑星「タコラ」の代表選手。タコラ星人の優れた能力をアピールしようと参加。そのため連邦所属のジョディ・サマーやジョン・タナカを敵対視している。

ミスター イー・エイ・ディ Mr.EAD

グレート スター GREAT STAR

ウェイト：1870kg
①：E　②：A　③：D

謎の開発組織「EAD」の手により誕生したサイボーグ。彼の能力テストと人工知能のプログラムミスを確かめる「デバッグ」をかねてレースへ参加。マシン性能も「EAD」だ。

ビリー BILLY

マッド ウルフ MAD WOLF

ウェイト：1490kg
①：B　②：B　③：C

れっきとした猿科に属するが、彼の先祖はパイロットとしての訓練を受けて、最初に宇宙へ飛び出した猿である。猿が「F-ZERO」に参戦するのは史上始めての快挙である。

ゴマー アンド シオー GOMAR & SHIOH

ツイン ノリッタ TWIN NORITTA

ウェイト：780kg
①：E　②：A　③：C

生まれたときから2人一組で行動するという習慣を持つ「フリカケル」人。規定では2人乗りのマシンは禁止だが、彼らは特例として認められている。出場マシン中最軽量だ。

ドクター クラッシュ Dr.CLUSH

クレイジー ベア CRAZY BEAR

ウェイト：2220kg
①：A　②：B　③：E

元々マシンのエンジニアだったが、若い頃からの夢であるパイロットへの思いが断ち切れずに、自主設計のマシンで参加する。老いた体を自分が開発した操縦補助器具で補う。

バイオ レックス BIO REX

ビッグ ファング BIG FANG

ウェイト：1520kg
①：B　②：D　③：A

バイオテクノロジーで古代から蘇った恐竜。DNA操作を重ねることにより人間並みの頭脳を持った。グランプリで優勝して「人間越え」をする事が彼の目的らしい。

シルバー ニールセン SILVER NEELSEN

ナイト サンダー NIGHT THUNDER

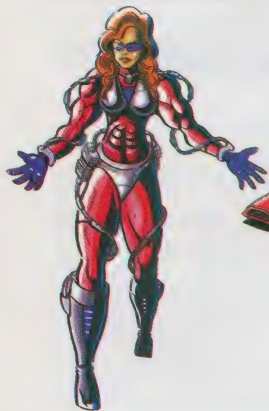
ウェイト：1530kg
①：B　②：A　③：E

「F-ZEROグランプリ」最多出場記録を持っているが、優勝経験はない。最近は年齢のせいか口うるさくなり、他人の最新マシンにケチをつけることが多く煙たがられている。

ジョン タナカ JOHN TANAKA

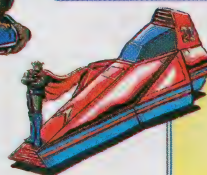
ワンダーワスプ WONDER WASP

ウェイト：900kg
①：D　②：A　③：D

銀河宇宙連邦の一員で、ジョディ・サマーのアシストエンジニア。優勝するよりも、ジョディの身を守るために、急きょ参戦を申し出たようだ。薄い装甲でジョディを守れるのか…。

ミセス　アロー
Mrs.ARROW

クイーン　メテオ
QUEEN METEOR
ウェイト：1140kg
①：E　②：B　③：B

夫のスーパー・アローとともに夫婦で参戦。普段から夫のピンチを助けているが、ペーパーパイロットである夫の練習姿に見かねてエントリーした。過去に出場経験を持っている。

スーパー　アロー
SUPER ARROW

キング　メテオ
KING METEOR
ウェイト：860kg
①：E　②：B　③：B

地球の平和を守るスーパーヒーロー。宿敵ゾーダが大会に参加するので、その陰謀を暴くために急きょ再ライセンスを取得して参戦することに。妻に頭が上がらないという弱点を持つ。

ブラッド　ファルコン
BLOOD FALCON

ヘルホーク
HELL HAWK
ウェイト：1170kg
①：B　②：A　③：E

宇宙帝王ブラック・シャドーによって生み出されたキャプテン・ファルコンのクローン人間。外見も能力もキャプテン・ファルコンと同じだが、唯一魂だけは悪に洗脳されている。

ジャック　レビン
JACK LEVIN

アストロロビン
ASTRO ROBIN
ウェイト：1050kg
①：B　②：D　③：A

熱狂的な女性ファンの支持を得る「F-ZERO」界のアイドル。顔写真入りのグッズは会場内でも売り切れ続出で入手が困難なほど。甘いマスクだけでなく、実力も確かなものがある。

ジェームス　マクラウド
JAMES McCLOUD

リトルワイバーン
LITTLE WYVERN
ウェイト：1390kg
①：E　②：B　③：B

やとわれ遊撃隊「ギャラクシードッグ」のリーダー。仕事が減ってしまったので、戦闘機を「F-ZERO」マシンに改造して参戦。幼い息子のためにも高額の優勝賞金を狙っている。

ゾーダ
ZODA

デス　アンカー
DEATH ANCHOR
ウェイト：1620kg
①：E　②：A　③：C

地球征服をもくろむ悪の権化。彼がなぜグランプリに参加したのかは不明だが、地球でのアロー夫妻との抗争は有名。過去にキャプテン・ファルコンと戦ったこともある。

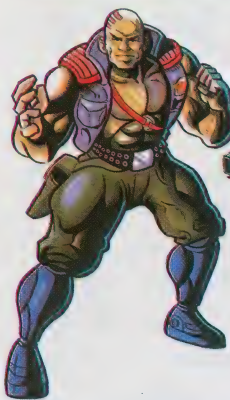
マイケル　チェーン
MICHAEL CHAIN

ワイルド　ボア
WILD BOAR
ウェイト：2110kg
①：A　②：C　③：C

宇宙暴走族「ブラディーチェーン」のヘッド。数万の構成員に自分の走りを見せつけようと毎回グランプリに参加しているが、効果は薄く、脱退するメンバーが増えている。

ケイト　アレン
KATE ALEN

スーパー　ピラニア
SUPER PIRANHA
ウェイト：1010kg
①：B　②：C　③：B

過去数回「F-ZERO」の開会式でオープニングソングを歌うという大役を果たした超人気歌手。類まれなる運動神経を生かして、ついに念願のパイロットとしてデビューする。

ROGER BUSTER（ロジャー バスター）

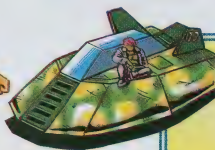
MIGHTY HURRICANE（マイティ ハリケーン）
ウェイト：1780kg
①：E ②：B ③：B

どんな仕事でも請け負う宇宙の運び屋、つまり本職は運送屋。受取人不在の積み荷「F-ZERO」マシンに困惑したが、相棒のドラクの提案で出場するハメになってしまった。

DRAQ（ドラク）

MIGHTY TYPHOON（マイティ タイフーン）
ウェイト：950kg
①：C ②：A ③：D

ロジャー・バスターの相棒で、輸送船の操縦を担当。「F-ZERO」の大ファンで、サーキットで走るのが長年の夢だった。積み荷の中にマシンを見つけ「イケナイ」衝動に駆られた。

ANTONIO GUSTER（アントニオ ガスター）

GREEN PANTHER（グリーン パンサー）
ウェイト：2060kg
①：A ②：B ③：D

元盗賊団の一員でサムライ・ゴローの右腕。ゴローに裏切られ一匹狼となる。盗賊団を抜けるときにくすねたマシンでグランプリへ参戦。ゴローへの復讐を果たそうとしている。

ARBIN GORDON（アービン ゴードン）

SONIC PHANTOM（ソニック ファントム）
ウェイト：1010kg
①：C ②：A ③：D

「F-ZERO」の前身である「F-MAX」において素晴らしい成績を残した伝説のレーサー。科学と黒魔術の力により200年ぶりに墓場から蘇った。レースの腕は全く衰えていない。

LEON（レオン）

SPACE ANGLER（スペース アングラー）
ウェイト：910kg
①：C ②：C ③：A

惑星「ズー」からやってきたパイロット。地球人と比べると、知能がやや劣るものの、数倍優れた反射神経を持っている。「ズー」でまっている孤児達のためにも賞金がほしい。

BEASTMAN（ビーストマン）

HYPER SPEEDER（ハイパー スピーダー）
ウェイト：1460kg
①：C ②：C ③：A

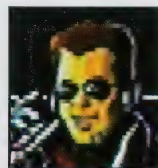
子供の頃、巨大なワニに食べられそうになった経験から猛獣ハンターになる。自分の惑星の猛獣を退治してしまい、新たな仕事場を求めて参加。猛獣系パイロットに命を狙われている。

BLACK SHADOW（ブラックシャドー）

BLACK BULL（ブラック ブル）
ウェイト：2340kg
①：A ②：E ③：A

全宇宙で最も恐れられている冷酷、残忍な悪の帝王。出場マシンのなかでも最も重い愛機に乗り、何億もの観衆の前でキャプテン・ファルコンを血祭りにしようと狙っている。

F-ZEROグランプリキャラクター外伝

30人ものパイロットが参加しているグランプリにはいろいろと変わり者も多いが、なかでもこの2人に注目。「Mr.EAD」のEADとは任天堂の情報開発部の略称。謎の開発組織EADっていうのはつまり任天堂ってことだね。と、いうことは…、このサイボーグって未来のマリオなのかも。もう1人、「ジェームス・マクラウド」は『スターフォックス』の主人公「フォックス・マクラウド」の父親の名前だ。そういえば、マシンもアーウィンっぽいよね。

⬆ジェームス・マクラウド。フォックスのオヤジだ

⬆ミスターイーエイディ。サイボーグのマリオかも

JACK・QUEEN・KING 3つのカップ18コースをポイント攻略

⬆1位でゴールすれば最後方から、ビリでゴールすれば先頭でスタート。最後方がポールポジションなのだ

次のページから、『F-ZERO X』のコース攻略をしていこう。攻略といっても、発売前なので、マップ攻略ではなく、コースの紹介とそのコースを勝つためのポイントを挙げていこうと思う。どのカップのどのコースも、開発スタッフが計算に計算を重ねて作ったもの。ハイスピードを追求した所や、ハイテクニックを要求するコースなどが多彩にある。プレイヤーがはじめに選べるマシンは6台だが、レースには必ず30台のマシンが参加するので、ライバル同士が攻撃しあったり、プレイヤーのキャラに対して執拗に迫ってくる奴がいたりと、愛憎入り乱れたパイロット同士の熱いバトルも楽しめる。レースを始める前には、必ずエンジンのセッティングをすることができるので、コースのレイアウトや、マシンの性能を考慮し、うまく調節をしてレースに挑もう。参考までに、編集部ゲーマーのアンドレが「エキスパートクラス」で勝利した時のマシンとセッティングも掲載しておくぞ。

⬆最初は6台だけしか選択できない。グランプリで勝てばよい

⬆優勝すると「X」マークが表示され、「X」3つで6台増える

はじめに選択できるのは、マシン選択画面の上の列の6台のみ。グランプリを優勝していくごとに選択できるマシンが増え、最終的に30台になる。

⬆グランプリで優勝するには6コースでの総合得点で1位になること。順位表で確認できる

⬆自分が優勝するために、得点で肉薄しているライバルが表示される。奴をリタイアさせれば…

順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
ポイント	100	93	87	81	76	71	66	62	58	54	50	47	44	41	38
順位	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
ポイント	35	33	31	29	27	25	23	22	21	20	19	18	17	16	15

アンドレ教官の コーナーはこう曲がれ!

編集部ゲーマー アンドレ
猿のように『F-ZERO X』をプレイする男。発売前に完全クリアしてしまった

「エキスパート」で勝利するには、設定を最高速重視よりにする事になる。すると必然的にスライドターンを多用することになるが、それだとコーナーで速度が落ちる。そこで、コーナーを「R&R、Z&Z」のサイドアタックで。これなら減速することなしにすばやくコーナーを曲がることができ、さらにライバルとの衝突時にダメージを受けないという特典までついてくるのだ。スリップしたときの軌道修正にも使えるテクニックだ。

⬆スティックだけで曲がれそうもなかったら

⬆サイドアタックのコマンドを入れてみよう

⬆カンタンに、しかも減速せずに曲がりきれる

30台すべてのマシンを使うには…

⬆30台のマシンが選択できるようになるには、3つのカップをエキスパートでクリアしてもダメ

初期のマシンは6台しか選択できず、グランプリをクリアして「X」マークが3つ集まるごとに6台ずつマシンが増えるということは前述の通り。しかし、3つのレベルを3つのカップで優勝しても「X」マークは9つ。すべてのマシンが選択できるには至らない。つまり…

JACK CUP

『F-ZERO X』グランプリの登竜門

MUTE CITY ミュートシティ　エイトロード

難易度：★☆☆☆☆

操作を覚えるために一通りやってみるといいだろう。まずはスピード感を体感しよう

始めてグランプリに参加するパイロットは、このジャックカップの「ノービス」クラスで始めるといいだろう。手始めの「エイトロード」では、いきなり1位を取れるかも知れない。道幅も広く、基本を知るにはいいコースだと言えよう。

➡基本中の基本。ダッシュプレートには必ず乗る

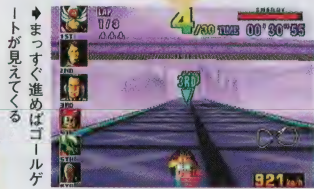
➡一回転のループ。エフゼロでは当たり前だ

➡赤っぽい色のトンネル。スピード感がある

➡ループの感じは静止画では味わえない

➡2～3周目は必ずピットエリアに入ろう

➡ジャンプ中スティック上下で空気抵抗を調節

➡緩やかなカーブはスティックだけで曲がる

➡まっすぐ進めばゴールゲートが見えてくる

勝利への道

カップの初めのコースは、必ず最後方からスタートする。1位を取るためには、ライバルを29台抜かねばならないのだ。2周目から使用可能になるブースターの配分に気をつけながらも、多用しなければならないだろう。

➡エナジーの限界までブースターは使おう

アンドレセッティング

SILENCE サイレンス　ハイスピード

難易度：★★☆☆☆

コース自体は簡単そうに見えるが、確実にダッシュプレートに乗らないと勝利は難しい

楕円形に円を描いているコースで、ダッシュプレートが数多くある。確実にダッシュプレートに乗れるように位置を覚えることが重要。ダッシュのきく軽めのマシンなら、いっぱいまで最高速重視にしてもいいだろう。

➡プレートに確実に乗らないと勝てないコース

➡左ルートの方が敵が少ない。右の方が加速向き

➡プレートは直線上には並んでいない

➡2周目以降はブースターと併用しよう

➡連続でプレートに乗ればどんどん加速

➡敵もプレートに乗るので激突することも多い

➡途中で右と左にプレートがばらけている

➡トンネルを抜ければあとはゴールゲートだ

勝利への道

なにはともあれダッシュプレート。確実に通過してスピードを上げること。スピードが上がってくると、ゆるいコーナーでも曲がり難くなるので気をつけて。2周目以降はブースターも併用して、とことんとばして行こう。

➡プレートに乗り損なったら即ブースターだ

アンドレセッティング

SAND OCEAN（サンドオーシャン） パイプ

難易度：★★☆☆☆

トンネルと違って天井までも走ることができるのがパイプコースの特徴だ

コース全体がほぼパイプ状（トンネル）になっている。パイプの中は、上でも下でもどこでも走ることができるが、天井を走ったままパイプの出口を出てしまうとコースに戻れずに落下してしまうこともある。慎重に走ること。

Start
➡スタートしてすぐにパイプの入り口がある

➡パイプの中は混戦状態。ライバルもぶつかりあう

➡側面でも天井でも走ることができる

➡色がグレーになったらいったん出口だ

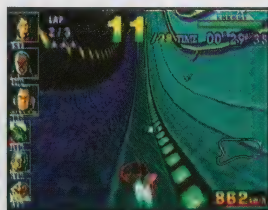
➡下を走っていないと、飛び出してリタイアに

➡出たと思ったらまたすぐにパイプがある

➡アウト側の方がライバルが少ない

➡最後のプレートに乗ったらすぐ先がピットだ

勝利への道

パイプの中のコーナーのイン側の側面を走れば、距離が短くなり、タイムも縮まるが、ライバルとの接触を避けるためにアウト側を走る方がいいだろう。2周目以降で、ライバルが付近にいないような場合はインを走るのが良い。

⬆コーナーのアウト側の側面とはここのことだ

アンドレセッティング

DEVIL'S FOREST（デビルズフォレスト） スクリュー

難易度：★★☆☆☆

ねじれの感覚も独特なもの。いままで味わったことのないゲーム感覚を体験できるはず

スクリューとは「ねじれ」のこと。コースをぐにゃっとひねった感じになったところがあることからこの名が付いたのだろう。広いコースだが、スピードが出るので、コーナーに設置されたダートゾーンに気をつける必要がある。

Start

➡アウト側にダートゾーンが設置されている

➡斜めに弧を描きながら路面も斜めになっていく

➡スピードを付けてスクリューへ突入する

➡画面右に見えているのが地面なのだ

➡現在さかさまに走行中。このあと元に戻っていく

➡ジェットコースターのスクリューを想像しよう

➡サイドアタックでクイックターンをしよう

➡ピットエリアは長め。ブースターも多用できる

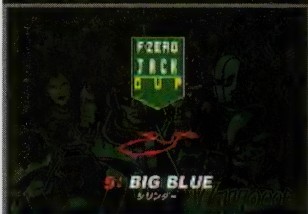
勝利への道

コース幅が広く割とスピードの出るコース。コーナーのアウト側にあるダートゾーンには十分注意したいが、もしはまったら即ブースターを使用だ。2周目以降は、ガンガンブースターを使用して攻めていこう。

⬆減速しすぎないうちにブースターで切り抜ける

アンドレセッティング

BIG BULE（ビッグブルー） シリンダー

難易度：★★★★☆

円筒状になっているシリンダーコース。全体の約半分がシリンダーになっている

シリンダーとは、パイプ状になっている筒の外側。コースの約半分が円筒状になっていて、その外側にへばりつくようにして走ることになる。ただし、マシンはコースにくっついているわけではないので、無理な力が掛かれば落下してしまう。

スタートしてしばらくするとシリンダーへ

初めてプレイするときはきっとびっくりする

ダッシュプレートが裏側にあることもある

立体交差している。眼下に敵が見えることも

ピットが短いのでブースターの配分に注意

シリンダー終了付近のプレートには乗ろう

コースはまだ続くので確実に回復すること

道幅は広いがくねっているゲート前付近

勝利への道

ダッシュプレートの位置もわかりづらく、超難関コース。グランプリで無理に勝とうとしないほうが無難だろう。ピットエリアも短いのでブースターを多用せず、確実に完走をめざす。6位以内に入賞できればよしとするべきだ。

無理をすると、落下するか爆発するか…。かなり危険なコースだ

アンドレセッティング

FIRE STINGRAY 1960Kg
ボディ A
ブースト D
グリップ B
SAMURAI GOROH

PORT TOWN（ポートタウン） ハイジャンプ

難易度：★★★☆☆

高速が出るコースなだけに、道中のS字クランクなどが難しく感じる

ジャックカップ最後のコース。途中にダッシュプレートで勢いをつけてハイジャンプをするポイントがある。全体的に道幅も広く走りやすいコースだが、スピードが出るのでコーナーでグリップを失ってしまうことがある。

加速した状態で迎えるS字クランク

マシンが滑ってしまうアイスゾーンもある

プレートで加速しながら坂を駆け上がる

坂の先は狭くなっているので気をつけて

坂の頂上付近でハイジャンプ。重心を調節しよう

重心は少しスティックを上に入れると丁度よい

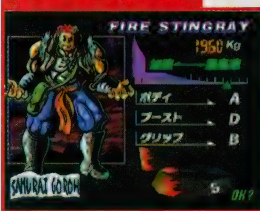
着地後は、サイドアタックで曲がると減速しない

1周目はプレート通過、2周目は回復・ブー

勝利への道

すべてのダッシュプレートに乗ることは当然として、ポイントは高速時のコーナーワーク。前述した、サイドアタックでのコーナリングを習得していればS字クランクも抜けられるはずだ。ジャンプ後の高速カーブでも使おう。

サイドアタックでのコーナリングを習得しよう

アンドレセッティング

QUEEN CUP

真のバトルはここから始まる

SECTOR α ロールオーバー

難易度：★★★☆☆

クイーンカップは、全コース通してグリップの良いマシンが有利だろう

スタート地点付近に半回転のループがあり、上下逆さまの構造を持つコース。道幅の広い場所と狭い場所があり、直線もそこそこ。狭い場所で激突することも多いので、ボディがしっかりしていて、グリップの良いマシンがよいだろう。

➡スタート直後に半回転のループがある

➡いきなり逆さまに走ることになるのだ

➡道幅は広くても、ライバルと衝突することも

➡一見単純そうでいて、結構上下にくねっている

➡直線も多く2周目以降はブースターも重要

➡狭いところでスピンアタックなんてされたら…

➡このトンネルを抜けるとピットそしてゴールだ

➡ピットエリアは短い。エナジーに気を配ろう

勝利への道

道幅の狭いところがあり、ダメージは受けやすい。が、ストレートも長いので、2周目以降はブースターを使わないとライバルと差が付いてしまうだろう。ピットが短いのでブースターを慎重に使う必要がある。

➡確実にプレートに乗らないと厳しいコースだ

アンドレセッティング

RED CANYON ジャンプジャンプ

難易度：★★★★☆

豪快で楽しめるコースだが、グランプリで1位をとるとなると困難。コースを覚えよう

ダッシュ、ジャンプ、急カーブが続いているコース。両サイドに壁があり、コーナーでふくらむとすぐに激突してしまう。道幅の狭いところも多く、ライバルマシンがダンゴ状になることもしばしば。テクニックが要求される。

➡プレート加速しながら坂を上っていく

➡何度も何度もジャンプ、ジャンプの連続

➡空中では軽くスティックを上にいれ重心を前に

➡着地するとすぐにプレートがあり、またジャンプ

➡どこに着地するかを見定めて飛んでいこう

➡ファイナルラップではひたすらブースターを

➡急コーナーはサイドアタックでターンしよう

➡ピットエリアは長いので、十分回復できる

勝利への道

4カ所ある大きなコーナーはそれぞれ急で、スピードもそこそこ出ている状態でつっこむため、フェンスに激突しやすい。サイドアタックのターンをうまく使って切り抜けること。ピットは十分あるのでブースターもガンガン使おう。

➡サイドアタックでのターンがとても有効だ

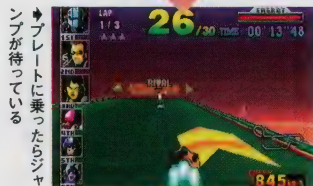
アンドレセッティング

DEVIL'S FOREST 2 デビルスフォレスト2　アップダウン

難易度：★★★☆☆

上下の起伏が激しいので、コースの先を見ることが難しい。臨機応変に対応しよう

その名の通り上下におおきく起伏しているコース。特に急な起伏のある場所では、スピードを付けて走ることにより、大きくジャンプする。コース幅も広く、さほどの急コーナーもないかわりに、ピットエリアが短い。

➡プレートに乗れるようにアウトへ向けて走る

➡プレートに乗ったらジャンプが待っている

➡次のプレートにのりやすいように方向を定める

➡起伏が激しいのでコースの先が見にくい

➡途中蛇行しているところもあるが、道幅は広い

➡回復が困難なのでエナジーは減らさない方が…

➡ブースターを使いすぎると完全に回復できない

➡上に見えるコースが起伏の激しさを物語る

勝利への道

ポイントはジャンプ。ピットエリアが短いので、2周目以降もブースターを多用できない。確実にダッシュプレートを通過するためにジャンプ中に次のプレートへ方向を定めておこう。ジャンプ中の重心移動にも気を使おう。

⬆連続してジャンプする時などは特に注意する

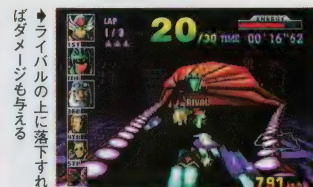
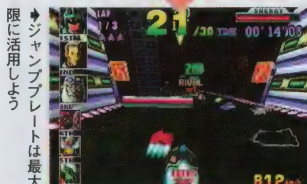
アンドレセッティング

MUTE CITY2 ミュートシティ2　テクニカル

難易度：★★★☆☆

そこそこのテクニックが要求されるが、なれてくると非常に面白いコースとなるだろう

道が狭くコーナーの多いコース。全体的に見れば、道の狭いところは多くはないのだが、ライバルマシンが密集しがちなので、どうしても道が狭く感じる。逆に、密集しているところでアタックしてやれば撃墜の快感を味わえるはずだ。

➡ライバルマシンがアタックしてくることもある

➡クランクはすばやく対応しないとダメージ大

➡ジャンププレートは最大限に活用しよう

➡狭いところを走るより、飛び越えた方がいい

➡ライバルの上に落下すればダメージも与える

➡首都高チックなイモ洗い状態。ここでアタック！

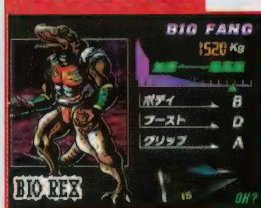
➡がつがつぶつかってこっちのエナジーも痛い

➡耐えきれずに爆発してしまうものもいるのだ

勝利への道

マシンが密集しやすいコースだが、とりあえず1周目である程度引き離せば問題はない。あとは、コーナーワーク。サイドアタックでクランクを華麗にぬけていくテクさえあれば何とかなるはず。確実に1位を狙えるコースだ。

⬆何度もプレイして習うより慣れよう

アンドレセッティング

BIG BLUE 2 ビッグブルー2 クイックターン

難易度：★★★★☆

見た目の綺麗さとは裏腹に、ビッグブルーは難しいコースが多いようだ

右へ左へとコーナーワークが忙しい上に、途中でガードレールのない所まである難コース。回復ができるピットエリアも2箇所に別れているので、一気に回復することはできない。とりあえずリタイアだけは避けるべし。

➡こんなことするにはけっこう勇気がいります

➡左側に縦にねじれたコースが見える

➡ぐにゃーっとひねりながらコーナーを曲がる

➡トンネル内もくねくね曲がっている

➡両サイドフェンスにおおわれた地帯を抜けると

➡1回目の短いピット。先に180度の急カーブ

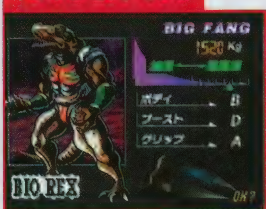
➡フェンスのない場所へ。加速が命取りになる時も

➡2回目のピットで十分回復をしておこう

勝利への道

とにかくリタイアしないこと。スピードが出るコースのわりには、コーナーも多く、フェンスのないところまである。ラフなハンドリングが即リタイアの命取りになるので、高速時の攻めには十分注意したいところだ。

⬆急コーナーはやっぱしサイドアタックで

アンドレセッティング

WHITE LAND ホワイトランド ステップアップロード

難易度：★★★★☆

上へ上へとジャンプするという、なんとも変わったコースレイアウトが面白い

クイーンカップの最後を飾るのは、ジャンププレートが連続し、上へ上へと登っていくという風変わりなコース。長いフェンスのない直線や、くねったトンネルなどもあり、「エキスパート」1位をとれれば、晴れて中級卒業だ。

➡1位をとるにはブースターも多用するのだ

➡ガードレールがないと緊張感が一気に高まる

➡トンネル内は左右にくねっている

➡ステップアップ。最初はガードレール付き

➡トンネルを抜けたイヤな位置にダートゾーンが

➡後半は、ガードレール無しで、道も細い

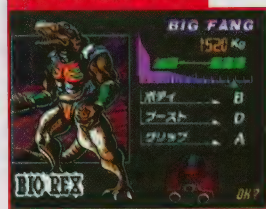
➡ループを含めてしばらく直線が続く

➡ピットを左に折れればもうすぐにゴールだ

勝利への道

直線は多いもののガードレールがない。しかも高速の状態でコーナーに突入する。このコースもグリップが良いマシンでないとかなりキツいだろう。ブースターも多用するので爆死に注意。エナジーメーターに気を配ろう。

⬆フェンスがないので冷や汗ものの一瞬だ

アンドレセッティング

KING CUP

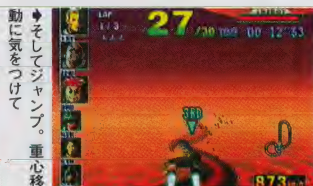
『F-ZERO X』の王者が決定する

FIRE FIELD ジグザグジャンプ

難易度：★★★☆☆

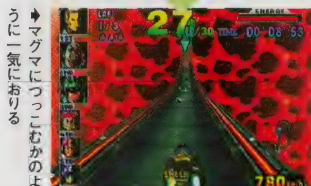
コース概略図をみてもどこがジグザグジャンプなんだか分からない。とにかく走ろう

ハイジャンプで着地する場所が蛇行するコーナーになっている。全体的に高低差が激しいが、コーナーは曲がりやすい。初めて走ると、ハイジャンプの所で戸惑うかもしれないが、一度感覚をつかんでしまえばさほど問題ではないはず。

➡ピットエリアはゲートのすぐ先にある

➡そしてジャンプ。重心移動に気をつけて

➡コーナーの先が下へ向かってのびている

➡よけいな蛇行はしないですむように着地する

➡マグマにつっこむかのように一気におりる

➡コーナーのまん中にダートゾーンが設置されてる

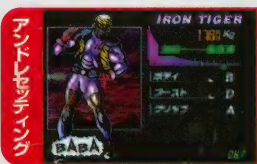
➡今度は、ダッシュプレートで一気に駆け上がる

➡ゴール前でもジャンプ。重心は思いきり前に

勝利への道

ジャンプ時にスティックを前に倒して重心を前にかけておくと、スピードも上がり早く着地する。が、ここのハイジャンプではジグザグ道の終わりに着地するよう微妙に調節しよう。ゴールゲート前のジャンプではスティックを上に。

➡極端にスティックを倒すだけではダメなのだ

アンドレセッティング

SILENCE 2 ウェーブロード

難易度：★★★☆☆

概略図をみても、コーナーが多いコースだと言うのが分かるだろう

波打つ布のようになっていて、まさに波乗り気分が味わえてしまう「ウェーブロード」。そのウェーブ地帯を見た人が、あまりのリアルさに船酔い感覚まで覚えるほど。全体的にコース幅は広くなく、蛇行している場所も多い。

➡はじめは、らせん状にのぼっていく

➡ぐにゃりぐにゃりとコースが波打っている

➡上まで登り切ると、次は蛇行地帯へ

➡フェンスがないので下手をすれば落ちてしまう

➡ダートゾーンを含んだいやな感じのコーナー

➡ぜひとも静止画ではなく、動きを見て欲しい

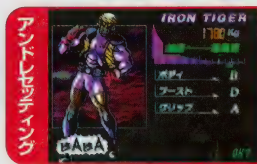
➡この先がフェンスのないウェーブ地帯だ

➡ピットは短い。コーナーでのダメージに注意だ

勝利への道

ウェーブ地帯は、惑わされずに落ちついていれば問題ないだろう。それよりも、数多いコーナーを、サイドアタック等でしっかり曲がることのほうが重要なポイントとなる。いかに減速せずに曲がれるかが鍵となる。

➡サイドアタックは切り返し能力に優れている

アンドレセッティング

SECTOR β（セクターベータ）　ムーンサルト

難易度：★★★★☆

ガードレールのない高速ムーンサルト。手に汗握るスリルが病みつきになる

ムーンサルトとは宙返りのこと。このコースには、大きなループが2箇所ほどある。しかも、ガードレールが切れているところが多く、リタイアするマシンが続出する。猛スピードでガードレールのないところを走る恐怖が味わえる。

➡いきなりの狭い道にダートゾーンがある

➡狭く密集している時は、撃墜のチャンスだ

➡ライバルとひしめき合いながらしのぎを削る

➡上位のライバルは確実にプレートを通過する

➡ハイジャンプも待ち受けている。その先は…

➡いかにフェンスにぶつからず減速しないかが鍵

➡ジャンプでスピードに乗り、恐怖のループ

➡1周目で10位以内には入っておきたい

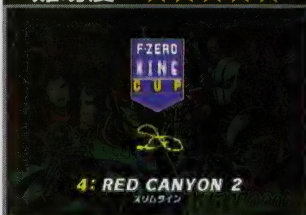
勝利への道

狭い道ではダメージを受けるし、ループでは落下の危険と背中合わせ。いかに安定して走るかが大きな鍵になる。後半では、十分にブースターが使えるように、フェンスへの激突=エナジーの減少は避けておきたい。

⬆ピット前にトラップが。しかもエナジーゼロ!

アンドレセッティング

RED CANYON 2（レッドキャニオン2）　スリムライン

難易度：★★★★☆

スリムなコースのどこでライバルを追い越すか、どこでブースターを使うかがポイント

コース全体が狭く、曲がりくねっていてテクニカル。ピットエリアまでスリムラインになっているので、エナジーの回復もままならない。画面写真をみると、そう狭くないようにみえるが、このコース幅でライバルを追い越すのは難。

➡まずはトンネルをぬける。その先は…スリムだ

➡狭いコースだけに攻撃はしやすい。されやすい

➡サイドのフェンスが圧迫感を増している

➡超スリムなピットエリア。壁をこすって回復

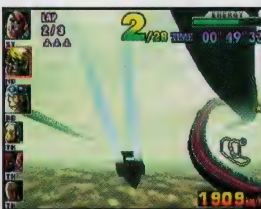
➡ライバルがアウトに集まる。インを攻めろ!!

➡ジャンプもある。その先のコーナーが重要

➡こんな所で敵を抜くことはほぼできない

➡太いピットもあるが、距離が短い

勝利への道

何度も言うとおり、コーナーはサイドアタックでまがること。それよりも、2周目以降のブースターの使い所に気をつけよう。上り坂で加速しすぎると、そのままどこかへ飛んでいってしまう。コースの先を十分考えて使うこと。

⬆ブースターの悪い例。スピードは出てるけど

アンドレセッティング

WHITE LAND 2 ホワイトランド2　ハーフパイプ

難易度：★★★★★

ゴールゲート付近以外に、落下から身を守ってくれるものがない。まさに死のコースだ

スノボでお馴染みの、まさにパイプを半分にカットした形状のコース。恐ろしいことに、フェンスやガードレールがほとんどないので、ちょっとした操作ミスですぐにまっ逆さま。あっというまにリタイアになってしまう。

➡わずかにゲート付近だけにはガードレールが

➡このコースで加速するのは非常に危険

➡ただでさえ難しいのに、ぐにゃぐにゃしている

➡いったんハンドリングを誤ると制御が難しい

➡すでに7台ものマシンがリタイアしているようだ

➡焦らずにスライドターンでコーナーを抜ける

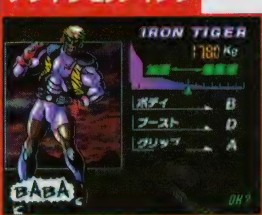
➡なるべくならライバルとの接触は避けたい

➡なんとかブースターを多用して4位に入賞

勝利への道

キングカップの捨てコース。無理に1位を狙っても、そうそうとれるものではない。他のコースで頑張るとして、できる限りの所までいけば、ゲームオーバーよりはましだと思おう。とにかく生き残ることが先決なのだ。

➡ちょっとのミスが命取り。あくまでも完走を

アンドレセッティング

MUTE CITY 3 ミュートシティ3　クランククランク

難易度：★★★★☆

クランクとは90度の折れ曲がりが2か所ある同名の工具に似ているコーナーのこと

90度に曲がるコーナーが連続している、キングカップ最終コース。数カ所にジャンププレートが設置してあり、コーナーを飛び越えることができるので、「ホバー感」を堪能できる。ついにこのコースで王者が決定するのだ。

➡ジャンプすることができるジャンププレート

➡しっかり利用して、コーナーを省略しよう

➡道幅が広いので、90度のコーナーもカンタン

➡スピードがないと、向こうにとどかないことも

➡加速だけでなく、重心移動もコツがいる

➡ガードレールが無いところもあるのだ

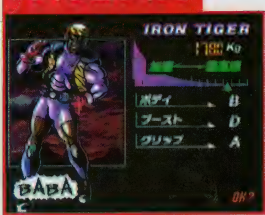
➡ブースターは多用するので、回復はしっかりと

➡うまくなれば余裕で1位をとれるはず

勝利への道

練習を積んでうまくなれば快感となるコースだが、ジャンププレートの利用の仕方や、ガードレールの無い場所でのコーナリングは難しい。特に、ジャンプ中の軌道修正に気を使うぞ。細かい修正はサイドアタックでもできる。

➡空中でもサイドアタックが利用できるのだ

アンドレセッティング

『F-ZERO X』タイムアタック大会「DREAM CUP」

音速の壁を越えて疾走するパイロットに告ぐ
自分より速い奴は光だけだと思ってやいないか?
それはどうかな?
我が64ドリームが主催する「DREAM CUP」には
とんでもないパイロット達がやってくるんだぜ。
世界一速いと思うなら参加してみな。

特別部門

COURSE SELECT
6: PORT TOWN

スタッフゴースト完全制覇賞

すべてのコース(3カップだけとは限らない)で、すべてのスタッフゴーストを、最も短期間で抜き去った者に与えられる。編集部で1番最初に確認できた1名だけに授けられる名誉ある賞。

JACK CUP

コース
SILENCE
ハイスピード

QUEEN CUP

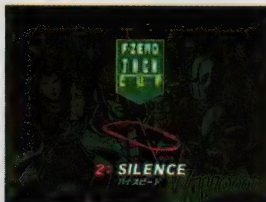
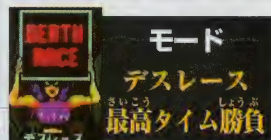
コース
RED CANYON
ジャンプジャンプ

KING CUP

コース
MUTE CITY 3
クランククランク

6: MUTE CITY 3

DEATH RACE

モード
デスレース
最高タイム勝負

優勝賞品

タイムアタック部門

- 優勝者　優勝トロフィー
- 準優勝・3位　メダル
- 4位~10位　記念品

特別部門

- 優勝者　(1名)トロフィー&お好きなN64ソフト1本

特別部門の、スタッフゴーストを抜いた日付は、官製ハガキの消印をその証明とします。また、編集部にハガキが届いたと同時に、確認のためソフトを郵送して頂きます(ソフトは届き次第即日返却します)。

応募の決まり

官製ハガキに、ハガキの書き方にある必要事項をもれなく記入して、下記の宛先まで送って下さい。ただし、エントリーはハガキ1枚につき1項目とします。

ハガキの書き方

官製はがきに次のことを記入しよう。①記録をだしたコース名(又は特別部門)②記録したタイムと最高速度(特別部門の場合は日時)③使用したキャラクター(特別部門は「なし」と記入)④〒・住所 ⑤氏名・年齢 ⑥電話番号

①キングカップ
クランククランク
②1'30"00
最高速度1300km/h
③キャプテンファルコン
④〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1-101
⑤本郷　好古(18歳)
⑥03-1234-5678

①特別部門
ゴースト早抜き
②7月14日
③なし
④〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1-101
⑤田中　かずひろ(12歳)
⑥03-1234-5678

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部係

しめ切り日　8月末日必着
9月号で中間報告

※電話でのタイム等のお問い合わせにはお答えできません。
上位の方には確認のためお電話をさせていただく事があります。

extreme-G

●発売元：アクレイムジャパン
●発売日：発売中
●ジャンル：レース　●プレイ人数：1〜4人
●容　量：64M　●価　格：6800円
●振動パック：対応　●コントローラパック：対応(9P)

エクストリームG

チャンピオンシップコースマップ攻略後編

⬆ライバルマシンと戦いながらレースを進める。過激なバトルと、未来的なコースレイアウトが特徴だ

⬇目を引くグラフィックと、驚きのコースレイアウトの「エイリアンドーブス」。編集部オススメコースだ

最大2人までの同時プレイが可能な「エクストリームチャンピオンシップ」。このモードを勝ち進んでいくことによって、タイムアタックや対戦モードで選択できるコースが増えていく。他のモードを存分に楽しもうとするならば、やっぱしこの「チャンピオンシップ」をクリアしていかなければならないってことだ。バトルレースゲームなので、ウェポンでの攻撃や、ブーストのタイミングなども大きな重要性を帯びているが、コースレイアウトを頭に叩き込んで自分なりの戦略を立てながら攻略していくほうがよりよいだろう。

64ドリーム誌上『XG』シューティングレース大会

『エクストリームG』の発売を記念して、「シューティングモード」での大会を開催！ シングルプレイモードにある「シューティングモード」でターゲットの撃墜数を競うのだ。コースは「CITY」の「INDUSTRIAL ZONE」。大会で10位以内に入賞した人には、アクレイムジャパン提供の豪華賞品がもらえるぞ！ 官製はがきに必要事項を記入して、〆切までに送ってくれ！

規定コース

CITY : INDUTRIAL ZONE

しめ切り日　**6月末日必着**

※電話でのお問い合わせには基本的にお答えできません。10位までに入賞した方には確認のためお電話をさせていただくことがあります。

入賞賞品

- **優　勝**　「ポータブルCDプレーヤー&エクストリームG特製サングラス&サウンドトラックCD」
- **準優勝**　「お好きなN64ソフト&エクストリームG特製サングラス&サウンドトラックCD」
- **3　位**　「アクレイムマグカップ&エクストリームG特製サングラス&サウンドトラックCD」
- **4位〜10位**　「エクストリームG特製サングラス&サウンドトラックCD」

●あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「XG」係

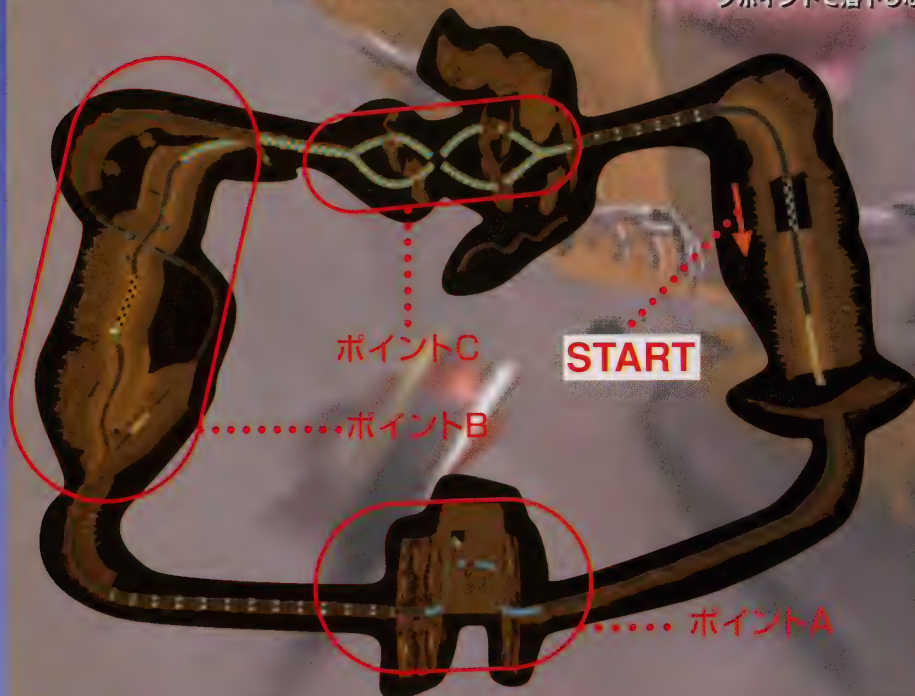
ハガキの書き方
官製はがきに次のことを記入しよう。
①撃墜数の記録 ②使用したマシン（初期の8台限定。隠しマシンは不可） ③住所 ④氏名・年齢 ⑤電話番号

①35機
②アポリオン
③〒102-0074
東京都○○区○○町
1-5-13
④山宇　千尋士
⑤03-1234-5678

DESERT デザート

BONES & PIPES

ボーンズ　アンド　パイプス

恐竜のようなでかい生物の骨が散乱し、パイプ状のトンネルがあることからコース名がついたと思われる。ポイントBでは距離の短い左を選択しよう。Cでは、どちらに進んでも距離は変わらないが、ジャンプポイントで落下しないように気をつけよう。

◆ポイントAの垂直落下地点この先の直線でブーストを使うと有効

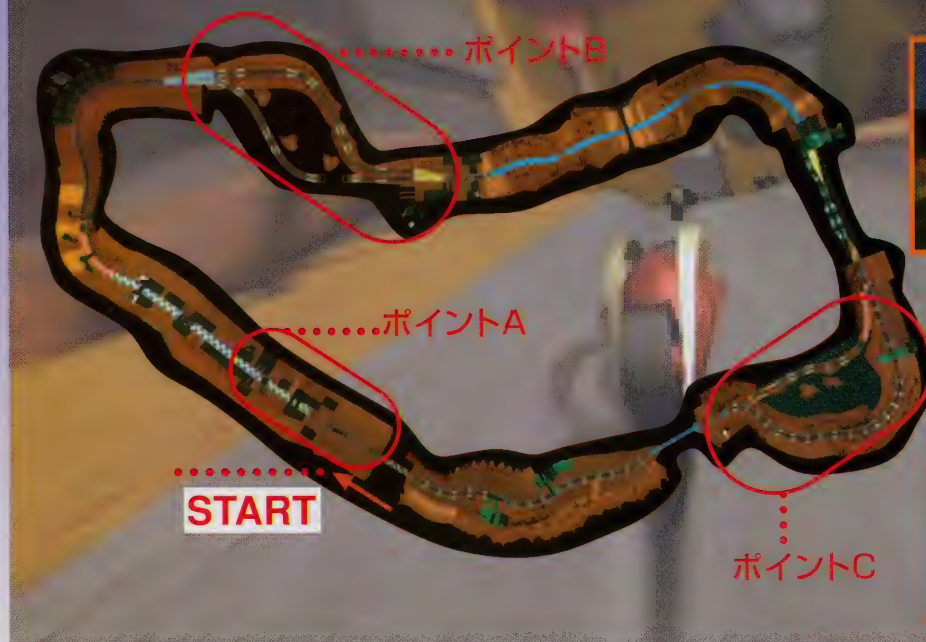
◆ポイントBの分岐は、右の方が入りやすくなっている。注意して左へ侵入しよう

◆8の字になっているポイントC。中心でジャンプする地点があるので落ちないように

DESERT デザート

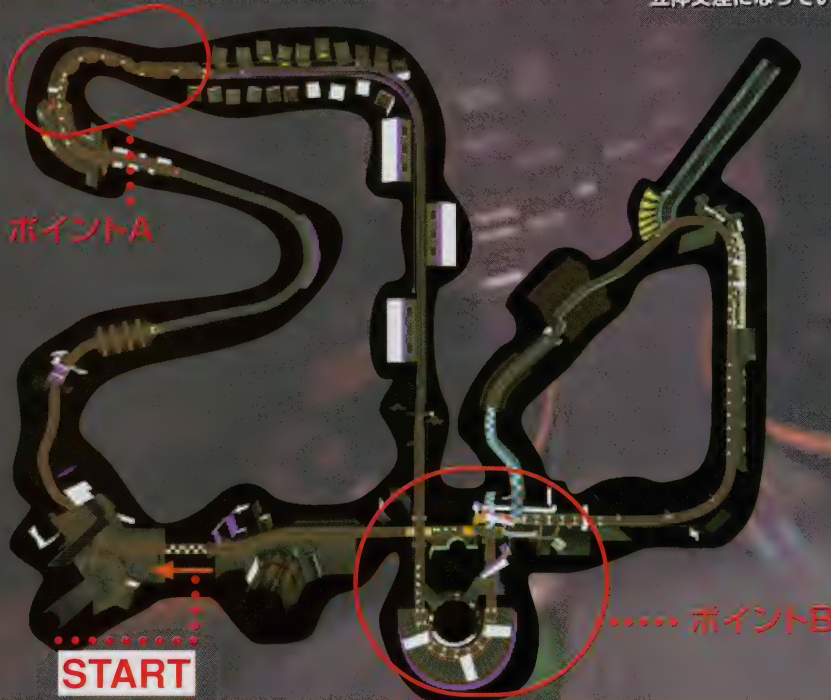
SPECESHIP GRAVEYARD

スペースシップ　グレイブヤード

宇宙船の墓場というコース名の通り、所々に壊れた廃船が放置されている。全体的に難しいコースではないので安心して走ることができるだろう。ポイントCに、ジャンプ台を利用するとショートカットできる場所があるので、しっかりチェックしておこう。

◆ポイントAのスタート地点直後のジャンプ台。速度が遅い1周目で乗ると転倒につながる

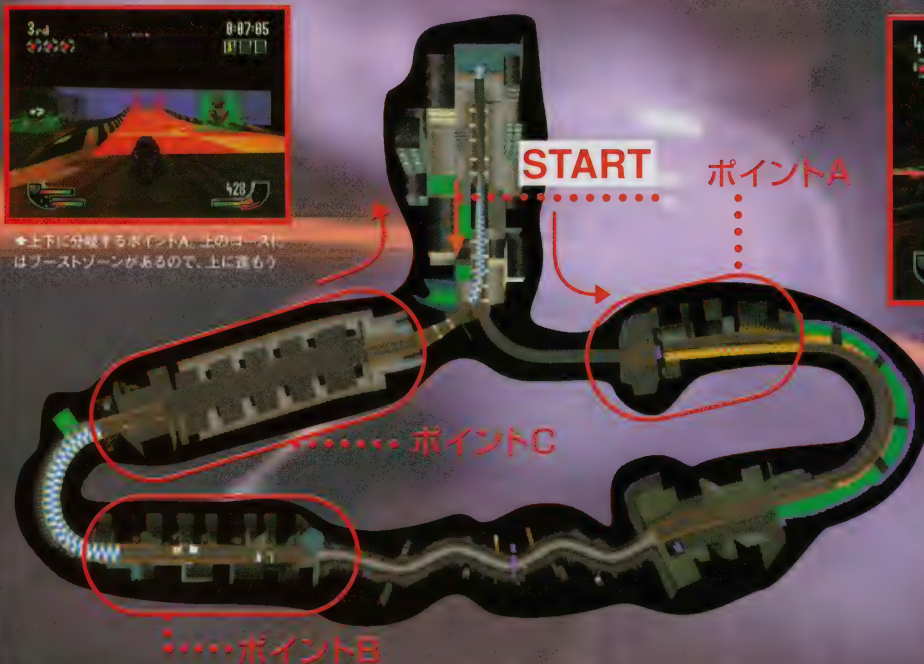
◆どちらに進んでも距離の変わらないポイントBの分岐点。敵の行動をみて選択しよう

◆ポイントC地点。ジャンプ台を利用すると大幅に距離の短縮をはかることができる

都市部の道路を走り抜けるコース。未来の首都高を思わせる。ポイントAでは、左右に障害物が突き出ているので、ハングオンをしながらうまく抜けないと大幅なロスタイムになってしまう。ポイントBは、立体交差になっていて見た目に派手だが、難しくはないぞ。

◆ポイントAは早めにハンドルを切らないと障害物に激突する。敵の攻撃も激しい

◆ポイントBの立体交差。まずは、いったん地下に潜り、大まわりをしてループへ

◆ループを抜けた後にジャンプ台があるので道路の中心を走っていこう

コースの感じは「アーバンモーターウェイ」と似ているが、所々にある駐車場がコース名の由来なのだろう。道幅もひろく、さほど難しいコースではないが、ライバルとの差を付けにくいので、敵の攻撃が激しい。コース取りよりもウェポンの使い方が勝敗をわけそう。

◆上下に分岐するポイントA。上のコースにはブーストゾーンがあるので、上に進もう

◆ポイントBには少しだけ地下に潜る場所がある。アイテムがあるので潜るのが良い

◆ポイントCのジャンプ台を利用すると、広い直線コースに行ける。下よりもこっちが良

MINES THE CANYON

マイン　ザ　キャニオン

暗いトンネルが続く炭坑のコース。とくにここが難しいというところがあるわけではないが、ポイントA、Bのようにトンネル内に突き出た柱にひっかかり減速してしまう場所が多いので注意したい。ポイントCの分かれ道は、ジャンプ台を利用していけるぞ。

◆トンネル内には突き出た柱が多い。画像はポイントAの直線

◆スピードに乗っていても一気に減速してしまう。このような場所がおおく存在する

◆ポイントCでは、ジャンプ台を利用して右方向へ。距離を縮めることができる

MINES THE VOLCANO

マイン　ザ　ボルケーノ

溶岩が吹き出している火山のコース「ボルケーノ」。ポイントAのようにコース脇にガードレールの無いところがあり、溶岩に落下する危険が高い。全コース中難易度は最も高いと言っていいだろう。無理して1位を狙うより、完走して3位・4位を狙うつもりで挑もう。

◆グラフィック的には綺麗だが、難易度は高い。このポイントAのようにガードレールが無いのですぐに落ちてしまう

◆ポイントBのあたりはガードレールもしっかりあるのでブーストが使える

◆ポイントCにはワープゾーンがあり、スタート地点へとループしている

スペースコロニーの内部のようなコース。ポイントBのループなどは目を見張るほどのコースレイアウトだ。ポイントA、Bの分岐はどちらに進んでも差はないが、ポイントCの分岐では左のコースを選択しよう。Cを抜けた後のトンネルはちょっとムズイぞ。

◆ポイントAは突然分岐になっているので、どっちにハンドルを切るか迷わないように

◆ポイントBのループは、どこを走っているのか分からなくなるかも。難しくはないけど

◆ポイントCでは迷わず左を選択しよう。その後のトンネルに激突しないように

エイリアン　ドーブス
SPACE
スペース
ALIEN DOVES

平和そうな緑の森が広がるコース。ハトなんかもとんでいて何だか心がなごむ。グラフィックも綺麗だし、奇抜なコースレイアウトが楽しい。スタートすると、いきなりポイントAの垂直落下が待ち受ける。ポイントBは垂直落下後にジャンプ台へ飛び乗ろう。

◆ポイントAの垂直落下地点、真下におりて、真上にあがる。とりあえずびっくりだ

◆縦への90度カーブ(?)が連続するポイントB。このレイアウトはホントにすごい

◆ポイントBの縦カーブの後にはジャンプ台がある。これに乗ればブーストゾーンがある

スーパーロボットスピリッツ

キミもボクも夢に見た
あのスーパーロボットたちが
拳と拳で熱く語り合う、
そんなゲームがこの
『スーパーロボットスピリッツ』だ！

最強のロボットは誰だ！
この星の明日と鋼の魂をかけて、
不滅のスーパーロボットたちが
いま立ち上がる！

●発売元	バンプレスト
●発売日	7月17日
●ジャンル	3D対戦格闘
●価格	7800円
●容量	128M
●プレイ人数	1～2人
●振動パック	対応
●コントローラパック	非対応

発売まであとちょっと！ 今回から技表大公開！

君は生き残ることができるか？

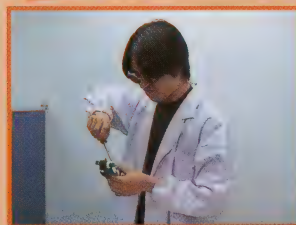
今月は『スーパーロボットスピリッツ』発売1ヶ月前、ということで各ロボットごとの技表を公開するぞ（といっても、今月は5体分。続きは来月）。さらに、キャラ別の戦い方、その傾向と対策も教えてしまおうというわけだ。これさえあれば「最強のスーパーロボット乗り」の座はキミのもの!?

▲地上、上空の2つのフィールドにまたがって熱い戦いを繰り広げるのだ！

▲ストーリーモードに隠された謎とロボット達の友情に感動！君も泣け！

助っ人登場！

各ロボットの特性を理解し、より有利な戦い方をするために64ドリーム編集部では、地球連邦軍からロボットの専門家を派遣してもらうことにした。彼に各ロボットのスピード、パワー。そして技の特性をじっくり研究し、報告してもらおう。Dr.フカミ、よろしく！

私にまかせなさい！

ロボットの性能を徹底解析するぞ！

R-1 バランスの取れた傑作機！

R-1コマンド表

コマンド技

技名	コマンド
コンボGT	PP
コンボGTスイング	PPP
コンボGTスカッド	PP➧P
GTスピンキック	PK
リブボーン	⇨P
ボーンカッター	⇨PP
ボーンスラッシュ	⇨PP⇩P
ボーンスラッシュスピン	⇨PPK
ボーンスピンキック	⇨PK
ビートGT	⇦P
カッティングGT	⬂P
スネークGT	⇩P
スイッチエルボー	⇦⇨P
GTハンマー	⇨⇨P
スウェーローキック	⇦K
ヒールドロップ	⇨⇨K
ドロップハンマー	⇨⇨KP
ヒールスピン	⇨⇨KK
ヒールスカッドスライサー	⇨⇨K➧K
ダブルスピンキック	⬇KK
フルチューンGT	⬃P（しゃがみ・背向け）
フルチューンGTスピン	⬃P（しゃがみ・背向け）K
バックシュート	⇦P（背向け）
フルチューンGTナイフ	⬃P（しゃがみ・背向け）KS
フルチューンランダムシュート	⬃P（しゃがみ・背向け）KS⇦S

地対地スピリッツ技

技名	コマンド
GTシュート	⇦S
リードGTシュート	PS
コンボGTシュート	PPS
コンボGTスイングシュート	PPPS
ボーンGTシュート	⇨PS
Rバルカン	⬂S

地対空スピリッツ技

技名	コマンド
ランダムシュート	⇩⬂⇨S
ランダムシュート・キャンセル	ランダムシュート中⇩⇩

空対地スピリッツ技

技名	コマンド
念動シュート	⬂S

空対空スピリッツ技

技名	コマンド
GTシュート	⇦S

キャンセル必殺技

技名	コマンド
GTシュート	スパーク後⇦S
バックシュート	スパーク後⇨S（背向け）
GTシュート	空中でスパーク後⇦S

超必殺技

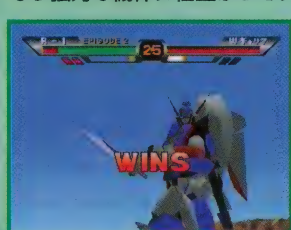
技名	コマンド
T-LINKナックル	⬂S
T-LINKナックル・キャンセル	⬂S後⇩⇩

キャンセル超必殺技

技名	コマンド
T-LINKナックル	空中→地上移動後⬂S
ダブルスピン・T-LINKナックル	⬇KK⬂S

ハミダシ 技表の見方：コマンドはキャラが右向きの時のものです／⇩ 方向キーを短く入力／⬇ 方向キーを長く入力／N 方向キーニュートラル

Dr.フカミの研究レポート！

標準的なリーチと技のスピード、そして中段・下段に派生するコンビネーションが強力なR－1。さらにパンチコンボからガード不能のスピリッツ技に連携可能。また超必殺技も簡単なコマンドなので、かなり強力な機体に仕上がっているといえるだろう。

初心者向けの攻守のバランスの取れた優秀な機体だ。ホーミングする念動シュートを有効に使おう。

R-1空中コンボ 浮かせてGOGO!!

浮かせ技

- ●ボーンスピンキック ⇨PK
- ●アッパーGT 立ち途中P（カウンターヒット時のみ）
- ●フィールド下降中P（相手の背中側ヒット時のみ）

■主なコンボ

1）浮かせた後「ドロップハンマー」（⇨⇨KP）

⇨⇨Kが空中でヒットすれば次のP（トンファー攻撃）はダウン攻撃になる

2）浮かせた後、一歩前進して「ボーンスラッシュ」（⇨PP⇩P）

前進してからでないと⇨Pが届かないぞ。その後のP⇩P（下段トンファー2回）はダウン攻撃になる

3）浮かせた後「GTシュート」（⇦S）

4）浮かせた後「ランダムシュート」（⇩⬂⇨S）

3と4は浮かせ技の硬直が切れた瞬間に入力しないと間に合わない

STORY（ストーリー）

エアロゲイターとの最初の戦い、「L5戦役」に参加した地球連邦軍のスーパーロボットSRXはジュデッカの攻撃を受けてR-2、R-3が大破、R-2のパイロット・ライが重傷を負うという大損害を受けた。かろうじて残ったR-1のパイロット、リュウセイ＝ダテ少尉は強化改造されたR-1でジュデッカに再戦をいどもうとする…。

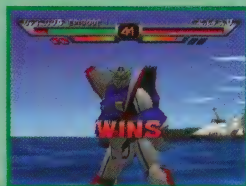
シャイニングガンダム 接近戦での威力はバツグン！

シャイニングガンダム コマンド表

コマンド技	
セカンド・プレッシャー	PP
サード・プレッシャー	PPP
フォース・プレッシャー	PPP⇘P
シャイニング・プレッシャー・ジャスティス	PPP⇘PP
ニードルストライク・プレッシャー	PP➡K
アッパーカット	⇘P
スクァトプレッシャー	⇩P
スローイングハンマーパンチ	⇦P
スピアプレッシャー	立ち上がり途中 ⇨P
サイドブロウハンマー	⇨⇨P
シャイニングスラントナックル	⇦⇘P
スナイパーブレード	⇦⇘PK
ひじ打ち・裏拳	⇘PP
ひじ打ち・裏拳・正拳突き	⇘PP⇦⇨P
ホバーリング	⇩⇘⇨P
ホバーライジングアッパー	⇩⇘⇨PP
ホバーニーアサルト	⇩⇘⇨PK
ホバーライジングアロー	⇩⇘⇨PP➡P
ライジングアローストライク	立ち上がり途中P➡P
ショルダーストライク	➘（しゃがみ前進中）P
稲妻かかと落とし	⇨⇨K
スピンスラストキック	⇦⇨K
スラストストレート	⇦⇨KP
スラスト・サード・プレッシャー	⇦⇨KPP
スラスト・フォース・プレッシャー	⇦⇨KPP⇘P
スラスト・プレッシャー・ジャスティス	⇦⇨KPP⇘PP

地対地スピリッツ技	
シャイニングバルカン	⇘S
シャイニングフィンガー	⇦⇨S
地対空スピリッツ技	
シャイニングショット	⇩⇘⇨S
シャイニングショット・フェイク	⇩⇘⇨S⇨S
空対地スピリッツ技	
シャイニングショット	⇘S
ダイビング・シャイニングフィンガー	⇧S
ラッシュド・シャイニングフィンガー	⇦⇗⇩⇘⇨S
空対空スピリッツ技	
シャイニングビームソード	⇨⇨S
キャンセル必殺技	
シャイニングフィンガー	スパーク後⇦S
シャイニングビームソード	空中でスパーク後⇦S
超必殺技	
シャイニングフィンガーソード	⇨⇘⇩⇙⇦S
キャンセル超必殺技	
シャイニングフィンガーソード	空中→地上移動後⇗S

Dr.フカミの研究レポート！

さすがはキングオブハート、接近戦でのコンビネーションの豊富さ、空中コンボの破壊力はともに折り紙付きだ。しかし、その一方でスピリッツゲージを消費する技には今一つ不満が残る。シャイニングフィンガーは破壊力が心許ないし、シャイニングフィンガーソードは確実性に欠ける。それに遠距離戦になると打つ手が乏しいのが現状だ。いかにして接近戦に持ち込むかが勝負の分かれ目といえるだろう。

シャイニングガンダム空中コンボ 浮かせてGOGO!!

浮かせ技

- ●スナイパーブレード
  ⇦⇘PK
- ●フォースプレッシャー
  PPP⇘P（カウンターヒット時のみ）
- ●スピンスラストキック
  ⇦⇨K（カウンターヒット時のみ）
- ●フィールド下降中
  （相手の背中側ヒット時のみ）

■主なコンボ

1）浮かせた後「ニードルストライクプレッシャー」（PP⇨K）
2）浮かせた後「ホバーライジングアロー」（⇩⇘⇨PP⇨P）
ホバー（⇩⇘⇨P）からPのタイミングが難しいので注意
1と2は技を入れた後、ガンダムが空中へ移動する
3）浮かせた後「ショルダーストライク」（しゃがみ前進はじめP）
相手が浮いたらレバーをすぐ➘に入れ、しゃがみ前進が始まった瞬間にPを入れる。そうでないと間に合わないぞ！

STORY

ネオジャパンコロニーのライゾウ＝カッシュ博士が開発した「アルティメットガンダム」は彼の息子キョウジによって奪い去られ、デビルガンダムへ変質してしまった。キョウジの弟でキング・オブ・ハートの称号をもつガンダムファイター、ドモン＝カッシュは、デビルガンダムを破壊するため愛機シャイニングガンダムとともにエアロゲイターの侵略にさらされた地球に向かう…。

ダンバイン 空中戦(くうちゅうせん)ならこいつにまかせろ！

ダンバインコマンド表

コマンド技	
PKコンボ	PK
PKエッジング	PK➡P
PDKコンボ	P⬇K
ショートアッパー	⇧P
アッパーPK	⇧PPK
アッパーPDK	⇧PP⬇K
アッパーPKエッジング	⇧PPK➡P
アンダースプラッシュ	⇩P
オーラソード・スラッシュ	⇦P
オーラソード・スライサー	⇦PP
スライスDK	⇦PPK
スライスエッジ	⇦PPS
オーラソード・スプラッシュ	⇨⇨P
オーラソード・スラスト	⇩⇦⇨P
ライジングクロー・スプラッシュ	立ち途中PP
ライジングクロー・スピンテイル	立ち途中PK
スピンスクラッチ	KK
スピンスクラッチ・ハイ	KKK
スピンスクラッチ・サマーソルト	KK➡K
ライジングソード	立ち途中S
空中コマンド技	
バスターエッジ	PP
クリティカルバスター	PPP
地対地スピリッツ技	
オーラ斬り	⇨⇨S
ショートオーラ斬り	⇦⇨S
地対空スピリッツ	
ワイヤークロー	⇩⇦⇨S
ワイヤークロー・キャンセル	ワイヤークロー中⇩⇩
空対地スピリッツ技	
オーラシュート	⇧S
オーラシュート・キャンセル	オーラシュート中⇦⇦
ドロップ・オーラショット	⇩S
グライディング・オーラ斬り	⇩⇧⇦S
グライディング・ショートオーラ斬り	⇦⇨S
空対空スピリッツ技	
オーラショット	⇦S
バスターショット	PS
エッジショット	PPS
オーラ斬り	⇨⇨S
キャンセル必殺技	
オーラ斬り	スパーク後⇦S
オーラショット	空中でスパーク後⇦S
超必殺技	
ハイパーオーラ斬り	⇦⇧⇩⇧⇨S(空中で)
ハイパーオーラ斬り・空斬烈破	⇦⇧⇩⇧⇨S(空中で)N⬅or➡
キャンセル超必殺技	
ハイパーオーラ斬り	空中フィールドに移動後⇧S
	グライディング・オーラ斬り上昇中⇧S
	クリティカルバスター後⇧S
ハイパーオーラ斬り・空斬烈破	空中フィールドに移動後⇧S後N⬅or➡
	グライディング・オーラ斬り上昇中⇧S後N⬅or➡
	クリティカルバスター後⇧S後N⬅or➡

ハミダシ 技表の見方：コマンドはキャラが右向きの時のものです／⇩ 方向キーを短く入力／⬇ 方向キーを長く入力／N 方向キーニュートラル

Dr.フカミの研究(けんきゅう)レポート！

オーラバトラー・ダンバインの持ち味(もちあじ)は、もちろんその手(て)にしたオーラソードによる斬撃(ざんげき)。しかし非力(ひりき)なダンバインは剣攻撃時(けんこうげきじ)は技(わざ)のスピードがちょっと見劣(みおと)りする。強力(きょうりょく)な空中(くうちゅう)コンボも剣攻撃(けんこうげき)から生(う)み出(だ)されるので、地上戦(ちじょうせん)はちょっと間合(まあ)いをとって戦闘(せんとう)すべきだろう。ただし、相手(あいて)のスキを見(み)つけたら迷(まよ)わず投(な)げ技(わざ)を狙(ねら)い、有利(ゆうり)な空中戦(くうちゅうせん)に持(も)ち込(こ)もう。

ダンバイン空中(くうちゅう)コンボ 浮かせてGOGO!!

浮(う)かせ技(わざ)

●ライジングソード
立(た)ち途中(とちゅう)S
●フィールド下降中(かこうちゅう)P
（相手(あいて)の背中側(せなかがわ)ヒット時(じ)のみ）

■主(おも)なコンボ

1）「ライジングソード」（立(た)ち途中(とちゅう)S）で浮(う)かせた後(あと)、再(ふたた)び「ライジングソード」
高(たか)い位置(いち)で2発目(はつめ)が当(あ)たれば、さらに「ローリングソード（⇦P）」がダウン攻撃(こうげき)になる。ただし、タイミングはすご〜く難(むずか)しい

2）浮(う)かせた後(あと)「オーラソードスライサー」（⇦PP）
2発目(はつめ)のPはダウン攻撃(こうげき)

3）浮(う)かせた後(あと)「PKエッジング」（PK⇨P）
最後(さいご)の⇨Pはダウン攻撃(こうげき)になる

STORY(ストーリー)

魂(たましい)の故郷(こきょう)とも呼(よ)ばれる異世界(いせかい)バイストン・ウェルの武力支配(ぶりょくしはい)を企(たくら)むドレイク軍(ぐん)と戦(たたか)っていた地上人(ちじょうじん)ショウ＝ザマは、敵(てき)の女戦士(おんなせんし)ガラリアが乗(の)るオーラバトラー・バストールとの戦(たたか)いの最中(さいちゅう)、突如開(とつじょひら)いたオーラロードから地上界(ちじょうかい)に飛(と)び出(だ)してしまう。彼(かれ)は地上(ちじょう)の人間(にんげん)たちからエアロゲイターと誤解(ごかい)され、他(ほか)のスーパーロボットからも攻撃(こうげき)を受(う)けてしまう…。

ダンクーガ

怒りの超獣機神！

ハミダシ 技表の見方：コマンドはキャラが右向きの時のものです／⇩ 方向キーを短く入力／➡ 方向キーを長く入力／N 方向キーニュートラル

ダンクーガコマンド表

コマンド技	
断空フック	PP
断空クラッカー	PPP
断空クロスアッパー	PP⇧P
断空ストレート	PP⇧PP
断空ブーストスタッブ	PP➡K
クロスアッパー	⇧P
クラックバスター	⇧PP
アーマーバスター	⇧PPP
スピニングバスター	⇧PP⇧P
ナックルバスター	⇧PP➡P
断空チョップ	⇦P
ダブル断空チョップ	⇦PP
断空ブーストナックル	⇦P➡P
フェイスクラッシュストレート	⇨⇨P
クロタイルブレス	⇨⇩⇧P
アーマーブレーカー	⇨⇧⇨P
スピニングストリーム	⇦⇧P
ストームパンチ	⬊(しゃがみ前進中)P
カッティングチョップ	⇧KP
ランニングクロタイル	走りP⇨P
ビーストハンティング	軸ずらしP後⇨P
リフティングニー	⇦K
地対地スピリッツ技	
断空砲	⇩⇧⇦S
断空剣	⇨⇨S
断空剣・キャンセル	剣構え中⇩⇩S
コンビネイション断空剣	PPP⇨S
地対空スピリッツ技	
クイック断空砲	⇩⇧⇨S
イーグルアタック	⇦⇧⇩S
空対地スピリッツ技	
断空ガンポッド	⇧S
断空ガンポッド・キャンセル	断空ガンポッド中⇦⇦
空対空スピリッツ技	
断空剣	⇨⇨S
キャンセル必殺技	
断空砲	スパーク後⇦S
断空剣	空中でスパーク後⇦S
超必殺技	
断空光牙剣	⇦⇧⇩⇧⇨S
断空砲フォーメーション	⇨⇧⇩⇧⇦S
キャンセル超必殺技	
断空砲フォーメーション	空中→地上移動後⇧S

やってやるぜ！

Dr.フカミの研究レポート！

獣戦機隊の切り札はやはり断空砲。地上での断空砲は技の発生も速く、ダメージもまぁまぁ。超必殺技の断空砲フォーメーションは超強力で、中距離でこれを出せば回避はかなり困難。そのかわり通常技や空中コンボはかなりお寒いことになっているが、はっきりいって、そんなこたぁ関係ないでしょう。とにかくゲージ溜めたら断空砲！あとは何も考えるな！野獣の本性に忠実にスピリッツゲージを溜めろ！

ダンクーガ空中コンボ 浮かせてGOGO!!

浮かせ技

- ●断空アッパー　立ち途中P
- ●断空クロスアッパー　PP⇧P
- ●ビーストクラック　軸移動中P

※以上3つはカウンターヒット時のみ浮かせる

- ●クロタイルブレス ⇨⇩⇧P
- ●フィールド下降中P（相手の背中側ヒット時のみ）

■主なコンボ

1）浮かせた後「立ちK」

相手が受け身を取らなければ「断空ナックルボム（⇦S）」がダウン攻撃になる

2）「断空アッパー」をカウンターで当てて「フェイスクラッシュストレート（⇨⇨S）」

アッパーの硬直が切れた瞬間に入力しないと間に合わないぞ

3）「クロタイルブレス」を当てて、相手が受け身を取らなければ、垂直ジャンプの「断空ナックルボム（⇧S）」がダウン攻撃になる

STORY

ムゲ帝王を倒し、地球に帰還した獣戦機隊は、休む間もなくL5戦役に参加する。しかし、ムゲ帝王との戦いでダメージを受けていたダンクーガにエアロゲイターとジュデッカを倒す力は残されていなかった。やむなくダンクーガは葉月博士の命令に従い戦場から撤退、ジュデッカとの再戦に備えて修理を行うことになった…。

ダイターン3 この輝きを恐れぬのならかかってこい！

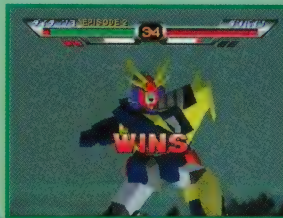
ダイターン3コマンド表

技名	コマンド
コマンド技	
ダイターン・ワンツー	PP
ダイターン・ワンツー・チョップ	PPP
スピンアッパー	PP⇦P
コンボ・ダッシュカッター	PP➡K
ダイターンネックカット	⇧P
ダイターンエルボー	⇦P
ダイターンインパクト	⇨⇨P
インパクトチョップ	⇨⇨PP
インパクトダスター	⇨⇨PP⇧S
ダイターンチョップ	⇦⇨P
ファンチャージ	⇦⇨PS（注1）
ダイターンジャベリン	⇦⇧S
スイベルジャベリン	⇦⇧SP
ジャベリンラッシュ	⇦⇧SPP
クロスジャベリン	⇦⇧SP⇨S
ローリングダイターン	⇩⇧⇨K
ダイターンクロスチョップ	⇩⇧⇨KP
ダイターンクロスキック	⇩⇧⇨KK
ダイターンスライディング	⇩⇧⇦K
サイドシックルアッパー	⇧K➡P
ダスターファン	⇦⇨S
サイクルファン	⇧S
ギャロップファン	⇧SS
バックジャベリン	（相手に背向け）⇨S
特殊投げ	
なるほど	⇦P+K（注2）
地対地スピリッツ技	
ハートルファン	⇦⇨PS⇦S
フェイントハートル	⇧SP
コンボ・ダイターンミサイル	PPPS
コンボ・ダイターンハンマー	PPP⇨S
コンボ・ダイターンザンバー	PPP⇧S
スピンコンボ・ターンザンバー	PP⇦PS
トリップザンバー	⇨⇨PPS
ダイターンミサイル	⇦S
ダイターンハンマー	⇨⇨S
ダウンレッグキャノン	相手ダウン時⇩S
サンアタック乱れ撃ち	⇦⇧⇩⇧⇨S
地対空スピリッツ技	
ダイターンスナッパー	⇩⇧⇨S
ダイターンスナッパー・キャンセル	スナッパー中⇩⇩
空対地スピリッツ技	
ダイターンファン	⇧S
レッグキャノン	⇩S
ダイターンクラッシュ	⇧S
空対空スピリッツ技	
ザンバー投げ	⇨⇨S
フローリッシュジャベリン	⇦⇨S
キャンセル必殺技	
ダイターンハンマー	スパーク後⇦S
ザンバー投げ	空中スパーク後⇦S
超必殺技	
サンアタック	⇦⇧⇩⇧⇨S（空中で）
サンアタック連携	
ダイターンクラッシュ	サンアタック（空対地）ヒット後⇧S
キャンセル超必殺技	
サンアタック	空中へ移動後⇧S
	ザンバー投げ中⇦⇧⇩⇧⇨S
	フローリッシュジャベリン中⇦⇧⇩⇧⇨S

注1：連打でスピリッツ増加　注2：投げが決まればスピリッツ増加

ハミダシ　技表の見方：コマンドはキャラが右向きの時のものです／⇩ 方向キーを短く入力／⬇ 方向キーを長く入力／N 方向キーニュートラル

Dr.フカミの研究レポート！

ダイターン3は自らスピリッツゲージを溜める効果を持つ技を2つも持っている（「なるほど（⇦P+K）」と「ファンチャージ（⇦⇨PS）」連打）。これらの技を上手く戦いの流れに組み込んで戦えば、スピリッツゲージに不自由することはないはずだ。コンボから

ダイターンミサイルで相手の体力を奪い、最後はサンアタックからダイターンクラッシュでフィニッシュだ！

ダイターン3空中コンボ　浮かせてGOGO!!

浮かせ技

- ●ダスターファン　⇦⇨S
- ●インパクトダスター　⇨⇨PP⇧S
- ●スピンアッパー　PP⇦P(カウンターヒット時のみ)
- ●フィールド下降中P（相手の背中側ヒット時のみ）

■主なコンボ

1）浮かせた後「ジャベリンラッシュ」（⇦⇧SPP）

2)「スピンアッパー」をカウンターであててから振り向きザンバー(S)

少し遅めにSを入力しないと空振りするので注意

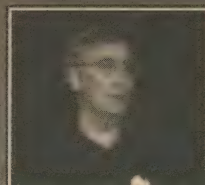
STORY ストーリー

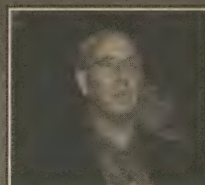
メガノイドとの戦いの後、行方不明になっていた破嵐万丈がシン・ザ・シティの万丈邸に帰ってきた。彼は執事のギャリソン時田とともに、対エアロゲイター作戦「オペレーション・スーパーロボットスピリッツ」に参加する仲間を集めはじめる。その方法とは、自ら敵になりすまし、他のスーパーロボットたちの力を見極めるというものだった。

ニンテンドウ・オブ・アメリカ

NOAプレスカンファレンス

於：グランドハイアット・アトランタ　98年5月27日13：30〜14：30

アメリカのゲーム界では飛ぶ鳥を落とす勢いのNOAのトップたちが、E3開幕前日、自信に満ちた言葉で今後の展望を熱く語ってくれた。宮本さんの『ゼルダ』への想いも、全世界に向けて伝えられたぞ。

ハワード・リンカーン氏

NOA会長。元・米軍顧問弁護士という経歴を持つ。

ピーター・メイン氏

NOAセールス&マーケティング担当上級副社長。

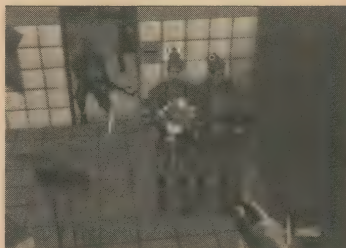
ゲームは「質こそがすべて」です

リンカーン氏―皆さんこんばんは。今日はお越し頂きありがとうございます。今回のプレゼンテーションを我々は「プライムタイム」と名付けました。なぜなら、この言葉が現在のビデオゲームビジネスの姿を最もよく表していると考えたからです。1997年は世界的に、ビデオゲームビジネスにとって最も良い年となりました。そして1998年は、ゲーム機の販売台数、ゲームソフトの販売本数、収益の全てにおいて、過去最高の年になるとみられているのです。また「プライムタイム」という言葉は、今年後半の任天堂の姿でもあります。我々は、我が社史上最高の製品ラインナップをお届けするからです。これらの中には、我々の言う「第二世代」のNINTENDO64ゲームが含まれています。ある種の「ミラクル」を持ったゲームこそが、常に我が社が焦点を合わせているものです。「ゲームは質が肝心だ」という言い方は、きわめて控え目な物言いです。私が思うには、「ゲームは質こそが全て」なのです。任天堂は他のエンターテインメントビジネスと同様の考え方をしているのです。1本のヒット番組がTV局を好転させたり、あるいはレコード会社にとってのヒットアーティストや、映画会社における大ヒット映画などと、ゲームは同様のものだと言えるでしょう。

開発元との関係も重要視しています

リンカーン氏―我々は、これまでに社内で長い時間と多大な費用を費やしてそうした画期的なヒット作を作り上げる努力をしてきました。ある時は、そうしたゲームはサードパーティからも登場します。先日、皆さんもご存じの通り幾つかの会社がNINTENDO64向けにゲームを発売することを発表いたしました。シグノシス、アイドス、アクティビジョン、カプコン等です。N64の普及台数、カートリッジの製造コストの削減、N64の技術的可能性などを考え合わせれば、こうした動きも不思議なことではありません。第二に、任天堂は先日、レドモンドキャンパス（※1）内に開発会社を設立いたしました。この会社は、ニンテンドウ・ソフトウェアテクノロジー・コーポレーションといいますが、その中には、これもまたレドモンドキャンパス内にある先進的ゲーム開発者育成学校、ディジペン・インスティチュート・テクノロジーの卒業生も含まれています。そして、任天堂は主要開発会社との関係もまた非常に重要なものと考えています。例えば先日発表しましたように、任天堂は『Kobe Bryant NBA Courtside』の開発元であるレフトフィールド・プロダクションの株式の一部を取得いたしました。

レア社の新作『パーフェクトダーク』の右に出るものはない

リンカーン氏―こうした社外の開発元への投資価値を疑問視する方がおられるようなら、イギリスにある我々のパートナー、レア社の最新作をご覧いただきましょう。皆さんもご存じの通り、任天堂は同社に相当の投資をしております。今回のE3では最新の、遥かに改善された『バンジョーとカズーイの大冒険』、『トウェルブテイルズ・コンカー64』（※2）を展示してあります。これらは素晴らしい作品であるだけでなく、私が先程申し上げたような条件に当てはまるほどのゲームになっています。そして今回初めて、世界中で売切れ、ゲームチャートの上位を占めている『ゴールデンアイ』の続編をお見せします。今回のE3で『ゴールデンアイ』はゲーム・オブ・ジ・イヤーにノミネートされました（※3）。任天堂とレアはこれを大変光栄に思っております。しかしそれを劇的に向上させたものがその続編なのです。その新しいゲームは『パーフェクトダーク』です。レアの紹介する新たなヒロインは、ジョアンナ・ダークといいます。このゲームでレアは、『ゴールデンアイ』の基本エンジンを向上させ、主観視点のゲームとしては、リアリズムの点において現在の市場で右に出るゲームはありません。レア自身の持つ技術によって、グラフィックは少なくとも『ゴールデンアイ』の2倍良いと言っても過言ではありません。またレアによれば、敵のAIは最大で『ゴールデンアイ』の200倍も賢く、ある場合には、人よりも賢いということです。明日の朝から、会場でこのゲームのスニークプリビュー（試写）を始めますが、これは来年のマーケットリーダーとなるべきゲームです。ゲームプレイに新たなスタンダードをもたらす今年の重要なゲームについて、セールス&マーケティング担当上級副社長ピーター・メインがお話しします。

◆欧米で大ブレイクの『007』。このシステムを使った『パーフェクトダーク』の発売予定は99年内。早ければ早いほどいいと考えているそうだ

'98後半のN64ソフトは「奇跡」を備えています

メイン氏―多くの人が、口々に「このビジネスで最も重要なものはゲームソフトだ」と言ってきました。そしてこの事は今、これまでにないほど真実になったと言えましょう。1年前、我々は次世代機のシェアの60%を持ち、年内リリース予定の素晴らしいゲームを携えて意気揚々とこのショウにやってきました。ところがその年の後半に、興味深いことが起こったのです。まず、任天堂はいくつかのゲームの発売を延期。そして競争相手のソニーは『FF7』という素晴らしいゲームを持ってきました。これはゲーム・オブ・ジ・イヤーで『ゴールデンアイ』の競争相手となるほどのゲームでした。結果として、1年を終わってみれば、我々は思ったほどの勢いを持続できなかった、競争相手の方はなかなか良かったじゃないか、と言う人もいました。さぁ、そこで今年のショウです。1週間前に、私はTRSTS（※4）の数字を見て安心いたしました。次世代機のゲームの中で最も売れているゲームは他ならない、N64の『1080°スノーボーディング』で、N64

※1…NOAの所在地。NOAでは会社の敷地もキャンパスと呼ぶのだ。　※2…『コンカーズクエスト』の英語タイトル。　※3…ゲーム・オブ・ジ・イヤーの受賞作品については毎月新聞（P134〜）参照。　※4…製品の売れ行きを調査する企業「NPD」が発表する売り上げチャート。NPDが発表する数字は米国で極めて信頼性が高い。

のシェアは、3月の時点に比べて10%もアップしているというのです。『1080°』は先程ハワードが言ったような、勢いを変えるもの、映画「タイタニック」のようなゲームだといえるでしょう。重要なのは、依然として、ソフトウェアがハードウェアを動かすのだということです。その点で、我々は今年の後半を楽観視しています。というのも我々は「第二世代」のソフトウェアへと移行しているからです。皆さんがご覧になるものは素晴らしいものばかりですよ。これらは単に見た目が良いだけではありません。他のプラットフォームには、見た目ばかりが良いゲームがたくさんあるのを皆さんもご存じでしょう。重要なのは、今年後半に予定されているゲームはハワードが言ったような「ミラクル」を備えているということです。それも、N64の素晴らしい性能によってのみ可能となるものなのです。

（編集部注: 続いてN64新作ソフトの紹介、スーパーネス（=SFC）の新パッケージの説明、ポケットカメラ、ゲームボーイカラー、ポケモン、ポケットピカチュウについての説明が続き、メイン氏は「今年はゲームボーイの10年の歴史の中で、最大の年になるだろう」と語る。そして…）

メイン氏—もちろん、これで終わりではありません。いつもの任天堂のやり方通り、良いものは最後まで取っておきましたから。

『ゼルダ』はゲーム史上、最も待ち望まれた作品です

リンカーン氏—ピーターが言ったとおり、最後に紹介するのは、任天堂の1998年最大のニュースです。このゲームは今年最大のゲームであるばかりか、ビデオゲーム史上最も待ち望まれたゲームであると私は信じております。それは『ゼルダの伝説 時のオカリナ』です。皆さんにこの傑作の責任者である人物を紹介させてください。この人物は、同時に明日の晩に、史上初めてアカデミー・オブ・インタラクティブ・アート・アンド・サイエンセズのホール・オブ・フェイムに名を連ねることになる（※5）人物でもあります。皆さん、ミスターシゲル・ミヤモトです。ミスター宮本はビデオゲームという世界言語をお使いになりますが、今日は私が英語を読み上げます。これは彼の最初の64ビット『ゼルダ』について綴ったものを翻訳したものです。

『ゼルダ』は私たちの誇る一大冒険物語です

「私が何年も前にゼルダとリンクの世界を思いついた時、最初から、プレイヤーにとって現実世界とは全く違う世界を創りあげることを目標としていました。その世界でプレイヤーは全くしたことのないことができ、行ったことのないような所へ行けるように、と願っていました。それは夢に見た場所かもしれません。あるいは恐ろしい場所かもしれません。NINTENDO64は、私にその目標にこれまで以上に近づけると気づかせてくれました。劇的なグラフィックと、キャラクターとカメラが3D世界の中を動くことによって、プレイヤーは自らがリンクになったかのように感じることでしょう。リンクの好奇心や、恐れ、周りを取り巻く危険を感じることが出来れば、と思います。私はこの『ゼルダ』というゲームを、筆者と読者の想像力を一緒にする必要のある、一大冒険物語のように考えています。どうぞ、この冒険物語を会場で読んでみてください。今日私は皆さんのためにそのページのいくつかをめくって差し上げましょう。私達の誇る新しい『ゼルダ』を気に入っていただけたら幸いです」——宮本 茂

（会場内は大拍手の嵐につつまれる）

リンカーン氏—このようなゲームを発売できるとは、なんという喜びでしょう！このゲームは（アメリカでは）11月23日 に発売予定です。私は、『ゼルダ』はゲーム・オブ・ジ・イヤーのみならず、史上最も売れたゲームとなるだろうと予測しています。発売から年末までで、200万本を見込んでいます。このゲームは今年後半に任天堂から発売される10本のうちの1本、サードパーティを含めると25本のうちの1本ですが、N64のゲームは、今年の年末には100本を数えることとなります。これは総発売数で昨年の同時期の2倍となるわけですが、あらゆるジャンルをカバーし、N64によって可能となった、単に見た目が良いだけでなく、ゲームプレイも向上したゲームであると考えています。

Q：64DD はどうなりました?

リンカーン氏：キラーソフトがそろうまでは（北米では）発売しませんが、日本では今年中に発売することになるでしょう。

Q：『ゼルダ』は、もともと64DD向けではなかったのですか?

リンカーン氏：最近は半導体の価格が下がったので、大容量カートリッジが可能になったのです。カートリッジになることで、ゲーム内容の点でいかほどの影響も受けたとは考えていません。

Q：大容量カートリッジである『ゼルダ』の価格はいくらになります?

メイン氏：ゼルダは希望小売価格 $69.95 （※6）だから、店頭では $59.95 くらいでしょう。

Q：『ゼルダ』の発売に際しての計画は?

リンカーン氏：沢山のお金を使う！

メイン氏：全米の映画館での宣伝も含めて、さまざまなメディアでのいろんな計画をたてています。現時点では話すことはできませんが、9月には必ずや耳にすることになるでしょう。

Q：日本でポケモンによって引き起こされた発作に関して、コメントは?

メイン氏：ゲーム自体は問題になったことはありません。TV番組に関しても、専門家によってしっかりした基準が作られ、今では日本でも放送が再開されたと聞いています。また（アメリカ版アニメは）脚本も書き換えましたし、キャラクターの名前も変更するなど、単なる日本版の吹替え以上のものになっています。

Q：RPGについてどう考えていますか?ソニーはスクウェアの作品で大いに成功していますが。

メイン氏：スクウェアとEA は、日米で合弁会社を設立しました（※7）。

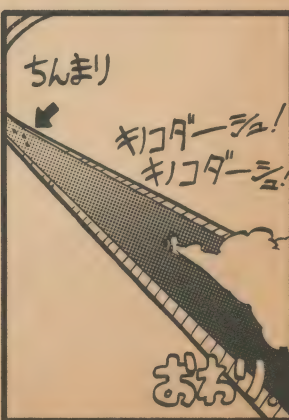
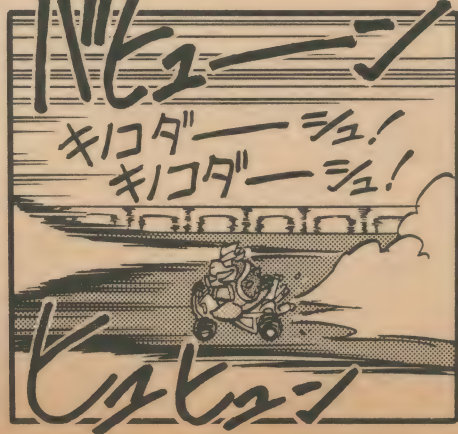
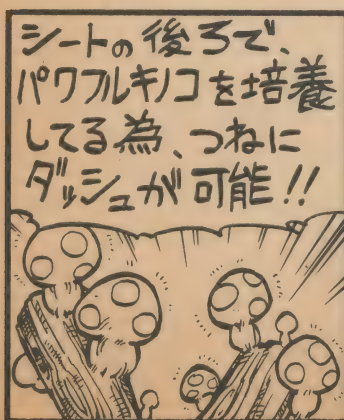
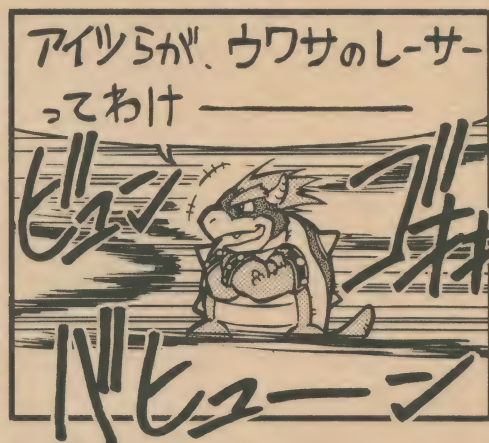
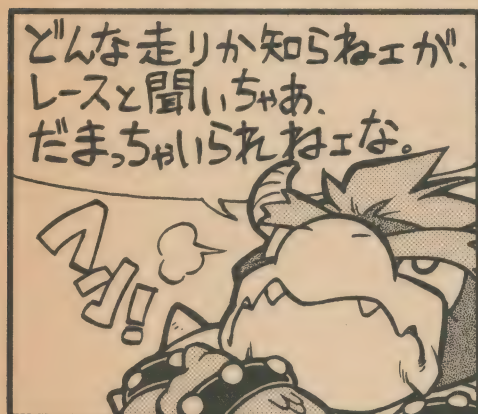
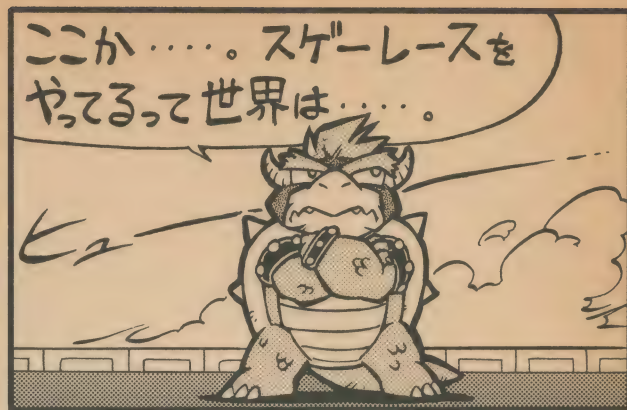
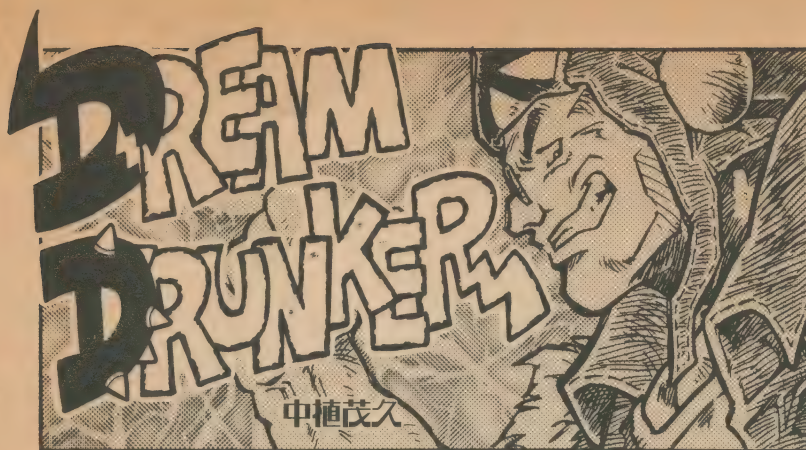
リンカーン氏：将来的に、スクウェアとEA はN64での彼らなりのやり方を見つけるでしょう。スクウェアのことは大いに尊敬しているし、N64の一員となって欲しいですね。

Q：日本でシェアを回復するための方策は?

リンカーン氏：『ゼルダ』は日本でも大ヒットするでしょう。日本市場におけるN64は、まだ満足のいく成功を収めていないようですが、大事なのは依然として「ゲームは終わっていない」ということです。『バンジョー』、『ゼルダ』は日本でも大成功すると思いますよ。

※5…宮本さんの受賞については、毎日新聞参照。 ※6…$69.95 を1$=140円とすると日本円で約9800円。ただし今は円安なので、編集部では日本価格はこれより安くなると予想。※7…エレクトロニック・アーツ・スクウェアは日本でも『シムコプター64』（P53参照）を発表している。

なぬ!! 『DD』そう、『DD』だ。見る夢はいつもカラー…じゃないかも知れないけど、ロクヨン夢日記とダブル連載でがんばる中植せんせーにお便りを求む!!

あてさき　〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部「なぬ!!『DD』」係り

雲行きが怪しかったロクヨン地区に一条の光明がさしてきた。キラ・キラ・キラリン。これも読者の皆さんの変わらないご声援のおかげです（ペコリ）。というわけで、これから増々お調子ぶっこきそうな編集部。この勢いはもう誰にも止められないぞ!!!

●実況マリオ!!

――――――― 神奈川県・消宇由絹男

最近『実況パワフルプロ野球5』を買いました。『パワプロ』は初めてだったので、まずその「実況」に驚きました。しかもこの「実況」、ほめ言葉が多い!! とそんなふうに思っていたら、とってもいいことを思いついてしまったのです。

『マリオ64』はマリオをジュゲムがカメラマンとして撮っているという、ユニークなカメラ設定でした。『マリオ64-2（仮）』にもジュゲムカメラマンは登場することと思いますが、その隣りに「実況」するアナウンサーを乗せてみてはどうでしょうか？ もちろん『パワプロ』のアベさんじゃ雰囲気出ないので、アニメの声優さんを起用して、なるべく可愛い「実況」にして欲しいです。でも、谷に落ちたら、『イライラ棒』みたいに「奈落の底にまっさかさまー!!」みたいに大きな声で怒鳴ったりして欲しいなぁと思います。

それから更にもうひとつ、「実況」の感じをふた通りに分けて、「青」と「赤」を作ってみたらいいと思います。「青」の「実況」はめちゃネガティブ。「また死にだよ～」とか暴言連発。闘争心を煽るタイプです。「赤」は逆にポジティブになってて、ジャンプとか成功する度にほめてくれる。子供が遊んでいても、キレずに遊ぶことが出来ます。逆にほめられてばかりだと、疑り深い大人は、お世辞に聞こえてきてイヤになるかも…。

宮本さんどうですか？ 個人的には最高だと思うんですけど。このネタ3万円で売りまっせ（ウソ）。

●64DDに対する期待

――――――― 福岡県・しぶい探偵

今ゲーム業界で考えなくてはならない事。それは中古ソフト売買の議論にあった「ゲームの大作化による開発費の増大」、またその数年かけて開発されたゲームソフトが数週間で売れなくなる「ゲームソフトの短命化」、最後にこの悪循環による「ゲームソフトの高額化」です。身近な話題では、『ゼルダ』の発売延期も同じ原因だとすぐ気がつきます。

そして、この悪い傾向を加速させているのは、ゲーム業界全体が「大作しか評価しない」という事に尽きる。それは「ムービーがショボイ」、「音声が無い」、「ステージ数が少ない」等、数えだしたら切りがない。例えばN64でも『ぷよぷよSUN64』で漫才デモに音声が無いので寂しい」といったゲームと関係の無い所で、評価されている現実がある。あの『テトリス』に衝撃を受けたゲーム業界はどこに行ってしまったのか…。

私たちゲーム愛好家は、この悪循環に本音で議論すべきです。そして、この大作化傾向に歯止めをかける事が出来るのは「64DD」しか無いと思います。具体的には最初にロムカセットでゲームのシステムだけを供給（販売）して、「64DD」で後から少しずつ「追加キャラクター」、「追加シナリオ」、「追加コース」などの追加データを安く供給する。ただし追加データの配布方法が問題ですが…（←本音は雑誌の付録CD-ROM方法が最適です。追加データ配布用の64DDは無理か？）。

そして、この時最も重要なのが、「ゲーム業界がこの新しい世界を素直に受け入れる」事です。今のゲーム業界は一部の大作ゲームを作れるメーカーの意見に振り回されています。例えば格闘ゲームであれば、ゲームの内容が楽しければ最初に選べるキャラクターが4人でも良いと思います（残りは月に2人づつ追加！）。無駄なオープニングムービーや、総キャラクター数16人！ みたいな不毛な競争は避けるべきでしょう。そんな事より、発売後何年経っても追加データを配布出来る事に情熱を注ぐべきです。そして、大作ゲームに苦痛を感じ始めた小さなゲームメーカーにしてみれば、この追加データを早く安く創る事が出来る、という事の方が重要だと思うのです。

●ライトユーザーからみたN64

―― 京都府・『マリオ64-2（仮）』に期待大

僕は週に30分程度しかゲームをしないのですが、N64とPSを持っています。僕は神奈川県の「のっく」さん（7月号）の意見に大賛成です。でも最後のあたりの「世間の評価があまりにもヒドイのに頭にきます」の所は僕を含むライトユーザーが7月号のあなたの意見を読んだ上で解釈すると、「どうしてN64のソフトの方が面白いのにPSより販売台数が少ないんだ」「ゲームの本当の面白さを出しているのはN64なのにどうしてわかってくれないんだ」という事で頭にきているのですか？ 昔から僕はN64はスゴいマシンだと思っていますよ。のっくさんの言うとおりゲーム性は高いし、絵は綺麗ですし、本当にスゴいです。でも僕の友達は大抵PSしか持っていません。その理由はやっぱり、『ドラクエ』『FF』というRPGの存在だと思うんです。普段はあんまりゲームをしないけど、大作だけはやるという人が沢山いると思うんです。そこの所がN64には厳しい所だと思うんです。しかしN64だって、僕が『スーパーマリオ64』でフィールドを駆け回って楽しみながら（2ヶ月かけて）スター120枚を集めている時の喜びは『FF』をやっているのと同じ様に楽しいんです。でもN64はRPGが無いですよね。僕らライトユーザーが持っているソフトの主流はRPGとスポーツです（たぶん）。時々CMで面白そうな物を買う。また、口コミや友達のススメには弱いんです。昔友達の家で『スーパーマリオカート』をやってその次の日にはすぐ買いに行きましたから。だから今『ドラクエ』『FF』があるPSは強力だけど、『ゼルダ』『MOTHER3』を出す任天堂も強力です。これでN64ユーザーに増えてもらって、『ドラクエ』『FF』はN64で

出して欲しいんですよね、実は。だって大作は数年に1本だから、綺麗な画面の方で出して欲しいんですよ。

●64GBパック・新たな戦略

愛媛県・なんてこった悟郎

『パワプロ5』をしながら、サクセス編だけGBで出来ればいいなと思いました。ああいうシミュレーションものは時間がかかるので、出来れば持ち歩き、空き時間を見つけてはせっせと育成に励みたいものです。64GBパック対応にしておけば、育てた時点で本体にデータを送って選手登録出来るし。それにゲームボーイは各個人で持っていて、N64は家族で共有というパターンの人には便利なシステムだと思います。

それと同じ路線で、恋愛シミュレーションソフトもGBで出してはいかがでしょう。今のGBではキャラクターの見分けが難しいけど、カラーGBが発売されればなんとかなるんじゃないでしょうか。純粋にシミュレートする楽しみだけならGBで十分だし、「やっぱり恋愛シミュレーションの醍醐味は有声アニメーションだ！」という方のためには、これも同じく64GBパック対応にして、GB上で起こせたイベントの数々を「人生を振り返る」コマンドを使って、N64上で声優さんの声付き再現。さらに、お気に入りの場面やセリフの編集・保存機能も追加しておけば、ソフトは自分だけの宝物に。さらにディープなマニアの方には、64DDまでも駆使して、おいしいイベントの数々を（徹底的に大容量保存で）好きな時に再現（だんだん危ない世界に入ってきた…）。これなら今までのN64のゲームに縁が薄かった客層をゲット出来ることでしょう。タイトルは、男の子ターゲットの『ときメモ』と、女の子ターゲットの『アンジェリーク』あたりで発売して頂きたいものです。

最後にこのソフトの問題点をひとつ。GBとN64の普及台数の差からいって、GBだけ持っている人達がN64所有者の家に押しかけ、再現をせがむという現象が各地で多発し、純正のN64ユーザーが迷惑を被る恐れがあるということです。もしかして、今これ読んでいる人達の大半が被害者派ですか？

●64ドリームの存在意義

大阪府・平新一

N64本体は買ったものの、N64に対して当初良い印象を持てませんでした。N64の情報をあまり目にすることが無かったというのも、ひとつの要因かと思います。

でも64ドリームを拝見すると他には露出していない情報が多いうえ、それがまた魅力的なものばかりときている。しかも任天堂の広報や宮本さん、果てはN64のソフトを作っている方々、全てが、64ドリームに協力を惜しんでいないなというのも伝わっています（公表の場が無いだけでは…なんて心の狭い様なことは言いっこ無し）。単なる僕の思い込みかもしれませんが素敵なことです。

数が少ないとは言え、やはり専門誌というのは必要です。総合誌が拾ってくれない細かいものまで、しっかりと紹介してくれますからね。あとは64ドリームさんや、それを支える読者の皆さんがN64を、強いては任天堂さんを信じて頑張るかです。その任天堂さんは『ゼルダ』発売延期で、よりいっそう真剣に販売戦略に対して考える姿勢を示してくれています。N64ユーザーの方が発売を楽しみにしているのは分かります。でも作っている側も早く遊んでもらいたいとワクワクしているはずなのです。そのためにせっせと労力を注いでいるのですから。

でも『ゼルダ』の場合、延期に次ぐ延期で不満が爆発したのだと思います。しかしユーザーの気持ちがあるように、作っている側にもそのソフトに対しての思い入れや気持ちがあってもおかしくない（無いほうがおかしい）。そういうものをほんの少しでも良いですから考える余裕を持ってみませんか？ そんなユーザーを任天堂さんがほっとくわけがありません。現に『ゼルダ』は延びましたが、『F-ZERO』や『ポケモンスタジアム』が発売決定になったじゃないですか。そしてその任天堂さんをバックアップしつつ、ユーザーとの橋渡しを64ドリームさんはしてくれていますよね。その存在意義は十分に大きくて必要なものだと僕は思います。

読者アンケートから FROM READERS

●やっと『F-ZERO X』の発売日が決まりました。どんだけ速いのか、今から楽しみです!
（岩手県・もうすぐ誕生日）

●『F-ZERO X』の発売が決定してすごく嬉しいです。その後『ポケモンスタジアム』も決まっているし、もうキラーソフトがどんどん出てきそうで、とても楽しみです。宮本さんガンバレ～!!（埼玉県・タケマッチョ）

●7月号のマンガ「出る出るいつ出るゼルダの伝説!! 」はとても面白かったです。彼らのせいで発売が遅れたとは…。う～ん許せん…（うそです）。
（広島県・ポリゴン137）

●『ゼルダ』の発売が延期されましたが、N64関係のネットでの書き込みはひどいものです。僕も物造りの勉強をしているので「造る」苦しみはよく理解できるのですが、一般の人にはどうも分かってもらえないのが辛いです。それと任天堂のパンフレット（就職案内のやつ）の中にCD-ROM付いていました。動く『ゼルダ』や『バンジョー』等色々見れましたよ。
（広島県・山口一美）

●『ゼルダ』の詳しい情報があったら是非のせてください。秋までは『パワプロ』でつないでいきたいと思います。（埼玉県・ハイセイコー）

●この本を手に取るとN64がノリノリなハードだと思えて元気がでます。きっと夏にはもっともっと盛り上がることでしょう！ 信じてます。
（神奈川県・大掛英哉）

●そろそろ糸井さんの話が聞きたい。
（東京都・コステロ）

●ふくもちさん結婚おめでとう！
（埼玉県・T.K）

●ふくもちさんとちづるさんが、あまりに美人（マジ）なのに感動しました。（福岡県・まゆげ）

●サンバ岡部さんに、出来ればハガキの糊部分をおみくじにしてもらってください。（京都府・N64）

●私の必死の説法により、友人が3名ほど、N64を買ってくれました。「ピカチュウ」のソフトさえ出ればあと3名は増えるでしょう。ちなみにみーんな女性です。いいものはいいと言ってくれます。
（大阪府・くぼたとしみ）

●「ポケットピカチュウ」を買って一番喜んでいるのは、うちのわんこに違いない。散歩の時間が長くなったからネ。しかしうちのばーさまはピカチュウを"タヌキ"だと思っている。
（岩手県・さとやたむり）

●うちの父ちゃんに「『ゴールデンアイ』面白いからやってみ」と言って与えたらハマってしまった。このままN64取られちまったらどうしよう。
（岐阜県・ギガ）

●本郷さんのシールを作って下さい。
（愛知県・ベルベラ）

N64フォーラム 原稿大募集！

読者の皆さんの、N64に対する熱く燃えたぎる思いをこのフォーラムにお寄せ下さい。メーカーへのご要望、『64DD』への期待、今秋の発売となった『ゼルダ』のことなど、N64に関することなら何でもOKです。書式は問いません。皆さんが書きやすい方法でご応募ください。題名と住所・氏名をお忘れなく。 おまちしています！

●あて先は●
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64フォーラム」係まで
FAXは03(3230)0675です
よろしくね

DREAM IMPRESSION ドリームインプレッション

うっとうしい梅雨空を吹き飛ばすような、元気あふれるお便りどうもありがとう。まぶしい真夏の空が広がる頃には、お店にN64ソフトが8タイトルも出てるんだよね。あぁ、もう待ちきれないぞ!!

●ボンバーマンヒーロー ～ミリアン王女を救え！～●

いい所と悪い所

せいたん（福井県）

このコーナー初投稿です。よろしく。うちは、ボンバーマンが好きで『爆ボン』を買う時と同じぐらい『ボンバーマンヒーロー』を楽しみにしていました。ゲームはとっても面白くて（特にパーツとかルーイとか）すっごくハマりました。ボンバーコプターとルーイは、何回やってもいいコースだ!! いい曲だーっ!! と思うぐらい良かったです。顔とかも色々変わったりして、ボンバーマン自体にハマってました。ストーリーも『爆ボン』より中身が増えたというか濃くなったって感じで、とにかく全体的にハマってしまいました。

しかし、ちょっと悪いなぁという所があります。それは、とても簡単だったことです。実は３日で完全クリアしちゃったんです。もちろんミリアン王女の宝探しも全部取っちゃったし、レースも勝ったし（何回も）、ゴールドボンバーもクリアしたし（ゴールドボンバーは面白かった）と、こ～んな感じで。もしかするとジャンプは無しの方がいいのでは？　と思います。やっぱボンバーマンは「置き逃げ」が一番っス。もちろんジャンプが出来るところは楽しんでいましたけど。『爆ボン』で苦労してゴールドパーツをとったー!!　だから「やっぱ今回もあれぐらいレベル高いよなぁ、楽しみ～」と思ってたのにー!!　うちとしては、後半のボスとパーツコースはもう少し難しくても良かったかなぁと思います。

でもN64が初めての人や、ゲーム初めての人にはちょうど良い難しさだと思います。是非みんなでやって欲しいです。と言っても対戦が入っていないんだよね～。対戦をやりたい人は『爆ボン』を買って下さい。

え～!! 3日で完全クリアって本当かなぁ？『爆ボン』の時に練習しまくったんだろうなきっと。確かに今回の作品は、前作より少しやりやすくなっているみたい。まぁ、可愛くて強い味方のルーイに乗れれば元気百倍だし、パワードギアと合体すれば百万馬力と超スゴイ事になっているからかもね。

●実況パワフルプロ野球5●

自分になっちゃえるゲーム

山本　征太郎（静岡県）

野球のゲームといったら対戦して試合に勝つイメージが強いと思う。しかし僕がやった『パワフルプロ野球5』はひと味違う。『パワプロ』にはサクセスモードといって、高校野球の選手から能力を上げていき甲子園出場を目指し、さらにプロに入るというとても楽しく簡単なモードが付いている。確かに野球のゲームで人をつくるなんて、野球バカをつくるゲームのような気がする。しかし『パワプロ』は違う。なぜならこのゲームには勉強することや、個性あふれる仲間達とのふれあいや、彼女までつくれちゃうという楽しいイベントがたくさん詰まっているからだ。また、勉強すると体力が回復してしまうという、とっても変なところもある。しかし、仲間達や監督、そしてスカウトに気を使い、評価を上げていくゲームだ。

僕の場合（実生活で）、友達や家族、先生に気を使い、評価を上げていかなくてはならない。つまり全く同じようなことが出来るので、自分の人生に役立ってくれるかもしれない（？）。ゲーム中の選手の能力が落ちたりすると、自分が（その選手になって）ゲームに八つ当たりをしてしまう。だからゲームでも、（実際の）人生と同じように悲しいこともあるのだと思えてしまう。その代わり、成功した選手が出来るととてもうれしいし、今までにない感動を与えてくれると思う。遊び方しだいでは、ガリ勉の野球選手がつくれたりして何度でも遊べる。そして、自分の心も『パワプロ』のおかげで成長するかも。このゲームをやらないと一生損するぞ。絶対に一度はやってごらん。もう頭から離れられなくなるから…。

本当にもう、マッシーじゃないけど1日1回はプレイしないとおさまり悪くなるよね。サクセスモードもう最高!! 果たせなかった甲子園への夢、今度こそ実現させるぜ！ とにかくこの夏、根気強くプレイして運命の秋を迎えよう。君の野球人生は見事花開くかな？

●スーパーマリオ64●

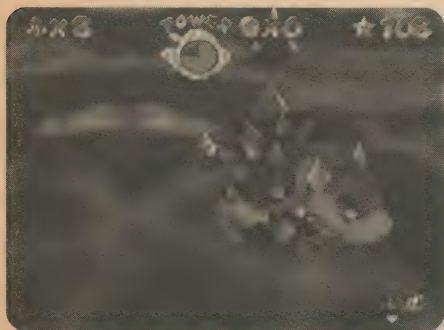
アナログ文化２周年

k@zu（静岡県）

あの感動から２年、いろんな事がありました（涙）。そして、２年経ってもゲーム性が古くならないっていうのが、任天堂のN64ソフトの良さですよね!!

16bit機時代とは全く違う3D空間の中、アナログ操作でマリオを動かす事がめちゃめちゃ気持ち良くて、プレイしまくっていました。いちばん爽快なところは、クッパをブン投げる時でした。

今までには考えられなかった操作感で、ワクワクが止まらなかった事を覚えています。

それから実は、コントローラ以外にも“アナログ”になっている部分がたくさんある事に気付きました。ひとつはグラフィック。洞窟の中では、暑いでも寒いでもない生温かな感じがするんです。これはまさしくアナログではないでしょうか？ その後、『ウェーブレース64』や『テュロック』、『1080°』で更に進化しました。もうひとつ、アナログになったのは音楽です。厳密に言えばゲームミュージックは全てデジタルなんだけど、それを感じさせない程、生演奏の様なフィーリング溢れるものでした。あらかじめ録音されたCD-ROMとは違い、N64のRCPがその場で“演奏”しているからでしょう。アコーディオンなんて、マジで人が弾いているみたいです。口笛にも、思わずつられて吹いた人も多いんじゃないかなぁ。もう耳にタコが出来るくらい聞き飽きたと思うけど、2周年記念にもう一度振り返ってください。やっぱり『マリオ64』は歴史に残る名作だね。ダネ、ダネ（フシギダネ）。

そうかぁ、もう2年もの月日が流れていたのでした。今でも気分転換にプレイしている読者の方も多いみたいだし、編集部のみっちゃまみたいに、ようやくスター70枚のエンディングに感動の涙を流している人もいるよ。2年経っても色あせない存在感に『スーパーマリオ64』の奥深さを感じるぞ。

● G.A.S.P!! ～Fighters'NEXTream～ ●

64的格闘ゲーム

丸笹　剛（大阪府）

雪がしんしんと降る。寒い。だがそういった周囲などお構いなしに熱く激しいバトルが繰り広げられ、巻き添えを食らった竹がバキバキと倒れる。一転して辺りは闇。ただ幾つかの松明がゴウゴウと音を立てて燃えている。闘いのなか、松明も倒れしばらく周りが明るくなる刹那、緊張が途切れる。不覚にも闘いを忘れる。

『G.A.S.P!! ～Fighters'NEXTream～』この春コナミよりリリースされた3D格闘ゲームであるが、実にいい。Cボタンと十字キーとの組み合わせで正確な3D移動ができ、しかもそのステージの広いこと広いこと！ 他機種やアーケードの「高度なコマンド技を駆使した秒殺重視の格闘ゲーム」とは格段に違い、場の雰囲気や気温、空気の流れといったものをじんわりと感じさせてくれるのである。加えてN64ならではの高度で絶妙な光源処理がそれにプラスアルファしているのは言うまでもなく、ただ単に描き込まれたテクスチャーを貼り付けただけのものには無い、自然な美しさをもたらしている。

ただ、肝心の戦闘部分に特にこれといった目新しい部分が無く、ボスにボスならではのオリジナルフィールドが無かったこと、そして何よりこういった格闘ゲームには必要不可欠なはずのキャラ別のエンディングが無かったこと（1枚、絵でもいいから欲しかった…）はかなりのマイナスポイントであると思う。あとパターンの少なすぎるエディットモードにもがっかりさせられた。

とはいえ、一時の、このソフトを買い控えさせる程の各ゲーム雑誌の低すぎる評価には、何だかなぁと考え込んでしまう。「好みは千差万別」といってしまうと身も蓋もないし…。とにかくジャンルを問わずあらゆるゲームに新たなる息吹を与えてくれるハード、N64。ゲームの目的も「クリア」することから、「プレイキャラの存在する世界そのものを楽しむ」ことへと、変わりつつあることを再認識させてくれるゲームであると思う。

う～ん、まさに闘うための環境は完ぺきに整ったと言えるんだろうな。格闘の舞台となる地形や障害物が利用可能となり、繰り出す技にN64ならではの現実的な拡がりが出てきている。このアクティブ・オブジェクトシステムは、今までにないフィールドとキャラクターとの一体感を生み出しているぞ。

● スターフォックス64 ●

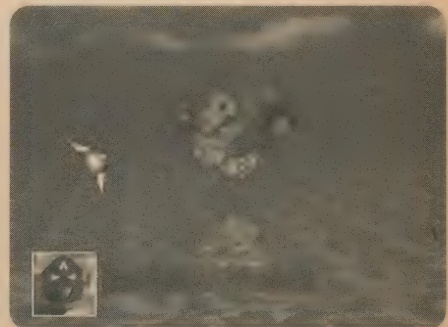
名作のお手本

USパテント（岡山県）

このゲームは触っているだけで楽しい。3Dスティックにシンクロするアーウィンのなめらかな挙動といい、押せば押すだけ弾がでる爽快感といい、絶品と言うほかない。

それだけではない。「誘爆」も評価できる。うまい人にはうまい人なりの工夫が要求されるシステムであり、これがスコアアタックに深い味わいを持たせている。最近のゲームは、様々な隠し要素や美麗なCGムービーといった、おまけ的な要素もやたらと豪華になってはいるが、この「誘爆」ほどスタッフのサービス精神や、余裕に満ちた遊び心を感じさせるおまけは他にないのではないかと思う。豪華さだけが全てではないことを証明する良い例である。

発売から早くも1年が経った。一応は遊び尽くしたつもりである。しかしながら、このゲームの魅力はいまだに色あせない。それどころか、やればやるほど味わいが増してくる感じさえする。それというのも、ゲームの根幹部分での面白さや、洗練されたおまけに支えられているからこそであろう。よくもまあこんなゲームを作れたもんだと思う。スタッフの卓越したセンスを感じずにはいられない名作中の名作である。

最後にバグをひとつ。「エリア6」で512点以上獲得すると、ゲーム終了後、ランキング画面でこのステージの点数が256点引かれて計算される。最近、ソフト単品で発売されたけど、もう直してしまったのだろうか。

「なんてこった悟郎」さんのご意見（N64フォーラム6月号掲載）にもたくさんの賛同メッセージが寄せられたぞ。噛めば噛むほどイイ味にじみ出る、スルメソフトといったところか。フォックス達の手作りフィギュア（これまた、ものすごくリアル）まで寄せられて編集部一同ビックリ仰天（7月号毎月新聞参照）。

ドリームインプレッション原稿大募集!

<掲載料は2000円のおもちゃ券! >

N64ソフトで遊んでみて、「ここが凄い!」「このソフトはみんなに遊んで欲しい!」「ここがちょっと残念」など、キミが感じたことをドシドシ送って下さい。新作ソフトだけではなく、旧作ソフトでも大歓迎です。掲載されると金2千円のおもちゃ券を差し上げます。君の心を奪ったヤツは何? お便り待ってるぜ!!

応募方法 文字数は400～800字くらい。書式は皆さんが書きやすい方法でお送り下さい。インプレッションの題名と、7桁の郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずにね。

あてさき 64ドリーム編集部「ドリームインプレッション」係まで（住所、ファックス番号は103ページをご覧下さい）

秋葉原価格調査団

N64発売中ソフトガイド

アン・ケイトちゃんの質問No.9は我々の大事な指標なので必ず書いてね。

人気	累計得票数	今回得票数	ソフト名	ジャンル	価格	秋葉原価格	BB	振	CP	発売日	メーカー
1位	4,436	945	マリオカート64	RAC	4,800	3,800	○	×	121	1996/12/14	任天堂
2位	3,019	735	スターフォックス64	SHT	4,800	3,770	○	○	×	1997/4/27	任天堂
3位	2,849	683	スーパーマリオ64	ACT	4,800	3,970	○	○	×	1996/6/23	任天堂
4位	2,384	565	ゴールデンアイ007	SHT	6,800	3,970	○	○	×	1997/8/23	任天堂
5位	1,881	228	ヨッシーストーリー	ACT	6,800	1,780	×	○	×	1997/12/21	任天堂
6位	1,265	95	実況パワフルプロ野球4	SPT	8,900	2,480	×	×	112	1997/3/14	コナミ
7位	1,098	98	ディディーコングレーシング	RAC	6,800	1,972	○	○	1-123	1997/11/21	任天堂
8位	920	653	実況パワフルプロ野球5	SPT	7,800	6,770	○	×	74	1998/3/26	コナミ
9位	801	265	1080゜スノーボーディング	SPT	6,800	2,980	○	○	×	1998/2/28	任天堂
10位	764	113	爆ボンバーマン	ACT	6,980	5,780	○	×	1	1997/9/26	ハドソン
11位	735	123	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	8,900	1,880	×	×	16	1997/8/7	コナミ
12位	703	108	スノボキッズ	SPT	6,800	5,950	×	○	123	1997/12/12	アトラス
13位	561	63	ぷよぷよＳＵＮ64	PUZ	5,980	2,979	×	○	×	1997/10/30	コンパイル
14位	552	115	ワンダープロジェクトJ2	ADV	9,800	1,770	×	×	72	1996/11/22	エニックス
15位	423	66	ウエーブレース64	RAC	6,800	3,972	○	○	2-123	1996/9/27	任天堂
16位	344	71	シムシティ2000	SLG	6,800	1,970	×	×	123	1998/1/30	イマジニア
17位	331	41	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	SPT	6,800	5,479	×	×	32	1997/12/18	コナミ
18位	329	75	ブラストドーザー	ACT	4,800	2,000	○	×	14-56	1997/3/21	任天堂
18位	329	68	実況ワールドサッカー3	SPT	7,500	3,270	×	×	71	1997/9/18	コナミ
20位	293	64	ファミスタ64	SPT	6,800	980	×	×	123	1997/11/28	ナムコ
21位	283	41	実況Ｊリーグ パーフェクトストライカー	SPT	9,800	952	×	×	38	1996/12/20	コナミ
22位	266	27	飛龍の拳ツイン	ACT	6,980	4,980	×	○	47	1997/12/18	カルチャーブレーン
23位	261	48	バーチャル・プロレスリング64	SPT	6,800	3,980	×	○	×	1997/12/19	アスミック
24位	243	35	64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド	TAB	6,800	1,970	×	×	×	1997/12/19	バンダイ
25位	229	43	新日本プロレス　闘魂炎導	SPT	6,980	1,800	×	×	18	1998/1/4	ハドソン
26位	217	58	超空間ナイタープロ野球キング	SPT	9,980	800	×	×	117	1996/12/20	イマジニア
27位	195	45	パイロットウイングス64	SLG	9,800	1,000	○	×	×	1996/6/23	任天堂
28位	167	23	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	ACT	5,980	1,280	○	○	×	1997/12/18	ハドソン
29位	159	18	トップギア・ラリー	RAC	6,980	4,000	×	○	123	1997/12/5	ケムコ
30位	141	33	時空戦士テュロック	SHT	7,800	1,780	×	×	16	1997/5/30	アクレイムジャパン
31位	138	48	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	ACT	8,900	1,780	○	×	×	1997/6/27	エニックス
32位	125	23	Ｊリーグイレブンビート1997	SPT	6,980	5,970	×	×	38	1997/10/24	ハドソン
33位	107	26	64大相撲	SPT	7,980	5,200	×	○	38	1997/11/28	ボトムアップ
34位	102	53	ソニックウィングスアサルト	SHT	6,980	5,970	○	○	×	1998/3/19	ビデオシステム
35位	85	28	ワイルドチョッパーズ	SHT	6,980	5,970	○	○	×	1997/11/28	セタ
36位	75	11	エアロゲイジ	RAC	7,800	4,400	○	×	93	1997/12/19	アスキー
37位	72	20	スター・ウォーズ～帝国の影～	SHT	7,800	1,770	○	×	×	1997/6/14	任天堂
38位	65	17	NBA IN THE ZONE'98	SPT	6,800	3,980	×	○	123	1998/1/29	コナミ
39位	61	16	最強羽生将棋	TAB	9,800	4,979	×	×	123	1996/6/23	セタ
40位	50	15	ＤＯＯＭ64	ACT	7,800	2,480	×	×	2	1997/8/1	ゲームバンク
41位	48	9	カメレオン・ツイスト	ACT	6,980	5,279	○	○	×	1997/12/12	日本システムサプライ
42位	47	12	遥かなるオーガスタＭＡＳＴＥＲＳ'98	SPT	7,980	6,950	×	○	34	1997/12/26	T&Eソフト
42位	47	8	マルチレーシング　チャンピオンシップ	RAC	7,900	2,980	×	○	45	1997/7/18	イマジニア
44位	42	42	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え！～	ACT	6,800	5,580	○	○	×	1998/4/30	ハドソン
45位	40	24	G.A.S.P!! Fighters'NEXTream	ACT	6,800	3,972	×	○	11	1998/3/26	コナミ
46位	33	7	ドラえもん　のび太と3つの精霊石	ACT	7,980	6,470	○	×	×	1997/3/21	エポック社
47位	26	4	デュアルヒーローズ	ACT	6,980	1,900	×	×	20	1997/12/5	ハドソン
48位	21	6	麻雀ＭＡＳＴＥＲ	TAB	9,800	2,972	×	×	14	1996/12/20	コナミ
49位	20	3	パワーリーグ64	SPT	6,980	980	×	×	86	1997/8/8	ハドソン
49位	20	3	ＨＥＸＥＮ	ACT	6,800	3,980	×	×	90	1997/12/18	ゲームバンク
51位	19	6	栄光のセントアンドリュース	SPT	9,800	1,980	×	×	79	1996/11/29	セタ
52位	18	5	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	SPT	6,800	5,950	×	○	7	1998/2/28	ゲームバンク
53位	13	13	FIFAロードトゥワールドカップ98～ワールドカップへの道～	SPT	6,800	―	×	×	123	1998/4/24	エレクトロニック・アーツ
54位	11	4	エアーボーダー６４	SPT	7,980	5,979	○	○	76	1998/3/27	ヒューマン
55位	9	5	ヒューマングランプリ・ザ・ニュージェネレーション	RAC	9,800	980	×	×	22	1997/3/28	ヒューマン
55位	9	8	進め！対戦ぱずるだま　闘魂！まるたま町	PUZ	6,800	4,970	×	○	5	1998/3/26	コナミ
57位	8	2	森田将棋64（通信機能内蔵）	TAB	9,800	7,980	×	×	102	1998/4/3	セタ
57位	8	1	Ｊリーグダイナマイトサッカー64	SPT	7,500	2,800	×	×	21	1997/9/5	イマジニア
59位	7	1	麻雀64	TAB	7,800	6,670	×	×	43	1997/4/4	光栄
59位	7	1	ＨＥＩＷＡ　パチンコワールド64	ETC	7,900	6,970	○	×	×	1997/11/28	ショウエイシステム
61位	5	3	ＪリーグＬＩＶＥ64	SPT	9,800	3,970	×	×	35	1997/3/28	ＥＡＶ
62位	4	0	プロ麻雀　極64	TAB	6,800	5,179	×	×	28	1997/11/21	アテナ
63位	2	2	スペースダイナマイツ	ACT	6,800	5,780	×	×	×	1998/3/27	ビック東海
64位	1	0	雀豪シミュレーション　麻雀道64	TAB	6,980	5,400	×	×	42	1997/7/25	ビデオシステム
65位	1	0	麻雀放浪記ＣＬＡＳＳＩＣ	TAB	7,900	5,970	×	×	×	1997/8/1	イマジニア
			スーパースピードレース64	RAC	6,800	5,279	×	○	7	1998/5/29	タイトー
			エクストリームG	RAC	6,800	5,770	×	○	9	1998/5/29	アクレイムジャパン
			パチンコ365日	ETC	6,980	5,970	×	×	121	1998/5/29	セタ
			実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	SPT	7,800	6,979	×	×	118	1998/6/4	コナミ

調査結果報告書

▼人気ランキング

上位7位までは先月と変わらず、もはや殿堂入りの様相を呈している。ただし今回得票数の順位では、先月絶好調だった『007』が減速して3位から5位へとランクダウン。代わって『マリオ64』が発売2周年を祝してか3位に返り咲き、『パワプロ5』が4位に4ランクアップ！次は人気ランキングで『4』を越えるかな。『1080°』もその完成度の高さからかランキングでもじわりと順位を上げている。新作では『ボンバーマンヒーロー』が今回得票数で26位になぐり込み。『FIFA』は今月中旬まで品切れ状態であったためで出遅れた感じになったが、これからものすごい勢いで燃え上がることは目に見えて明らかだぞ。たのむぜ日本代表!!

▼秋葉原電気街での相場

全体的に相場は高めに推移しているぞ。とにかく今は、サッカー、野球等のスポゲーを前面に販売合戦が展開されているが、旧作はさすがに値下がりぎみだね。

◆『FIFA』が6月12日に再登場!! アルゼンチン戦には間にあったぜ!!

▼本体の価格は？

秋葉原では、金またはクリアパープルのコントローラーのどちらかを選べて12,800円なんてお店もあったぞ。ラッキー！

「秋葉原価格」…秋葉原電気街での最も安かった値段（6月7日調査）
「BB」…バッテリーバックアップの有無
「振」…振動パック対応かどうかを表しています。
「CP」…コントローラパック対応かどうか。数字は使用するページ数です（最大123ページまでセーブ可能）。

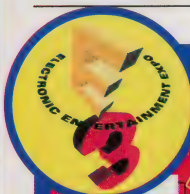
E3アトランタ'98大特集

ELECTRONIC
ENTERTAINMENT
EXPO '98

アメリカで見た N64最新事情

**今月は
お約束どおり、
21ページにわたって
E3の大特集をお届け。実
際に記事を読んでもらえばわかると
思うけど、やっぱりアメリカのN64は元気なのだ。
なにしろ、実際に遊べることのできたN64ソフト
の数は、およそ80本！　海の向こうの話ではある
けれど、この、どこよりも詳しい特集を読めばきっ
と元気が出るぞ。**

※NOAのハワード・リンカーン会長らのコメントも読んでね（99ページ〜）。ますます元気が出るぞ。

*E3＝ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPOの頭文字をとって「E3」と呼ばれる（和訳すると「電子娯楽博覧会」?）。「世界最大級」と形容するのにふさわしいゲームイベントである。来年はロサンゼルスでの開催が決定している（5月13日〜）。

NOAブース案内

ニンテンドーオブアメリカ

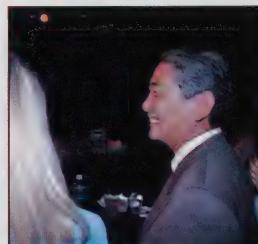
NINTENDO OF AMERICA

世界中の優れたメーカーが自慢のゲームを出展するE3。そのなかでも際だって人気を集めていたのがアメリカ任天堂（以下NOA）のブースなのだ。今回はどのような展示内容だったのか、NOA社長の荒川實さんのコメントを交えながら徹底紹介するぞ。

NOAの今年のキャッチは「プライムタイム」なのだ

昨年のNOAのキャッチフレーズは「THE POWER OF Nintendo」というもので、アメリカのゲーム市場に力強く攻めていくような印象を受けたんだけど、今年は一転して柔らかい語感の「Prime Time（プライムタイム）」に。とてもおしゃれな雰囲気なんだけど、どうしてこのようなキャッチになったのか、NOAの荒川實社長に聞いてみたぞ。

荒川社長「テレビ界で使われる"プライムタイム"という言葉から引用したんです。いちばん大事な、視聴率の高い時間帯をイメージしたんですね」。プライムタイムというというのはいわゆるゴールデンアワーのこと。つまり、夜7時から11時くらいまでの時間帯に放映されるテレビ番組のように、任天堂ソフトも「質が高くてバラエティに富んだラインナップが揃ってるぞ」って高らかに宣言したようなものなんだね。

Minoru Arakawa
荒川 實さん あらかわ みのる
アメリカ任天堂(NOA)社長。京都生まれ。総合商社丸紅を経て、1980年より現職に。

◆パーティ会場では最前列でコンサートを楽しむ荒川社長。笑顔がとても素敵な方なのだ

やっぱり主役は『レ

◆64ドリームとしては当然のことだけど、E3会場に入るや真っ先に向かったのがNOAのブースなのだ。そこで最初に目にしたのが「Nintendo」の赤い文字。遠くアメリカのアトランタまでやってきて良かった～ってホントに思ったぞ

◆ブースの正面には、待ち合わせ場所として最適な「マリオの泉」が。昨年も同じものなんだけど、噴水の上がり方がちょっと変わっていたのだ

出展ソフト（日付はアメリカでの発売予定日）	
バンジョーとカズーイの大冒険	98年6月29日
F-ZERO X	98年10月26日
ゼルダの伝説 時のオカリナ	98年11月23日
コンカーズクエスト	98年10月26日

遊べるソフトは18タイトル！充実のスポーツゲームゾーン

いきなり「ニンテンドースポーツ」なんて聞かされても、日本人には馴染みの薄い言葉にうつる（スポーツ新聞と勘違いしそうだな）。でも、アメリカのマーケットではスポーツゲームのラインナップをそろえ、それをパッケージとしてアピールすることはとても重要なことなのだ（サターンがアメリカ市場から撤退したのはスポゲーに弱かったことが原因とも言われてるのだ）。だから、任天堂以外のブースでも、コナミスポーツやアクレイムスポーツみたいに社名のあとに「スポーツ」という単語をくっつけてPRするところが結構多かったのだ。

荒川社長「E3の展示でこだわった点は、まずスポーツシリーズを売りたいというのがありました。アメリカではスポーツゲームをやる人は少し年齢層が高いんですね。ですからこれまでの任天堂のユーザーの範疇からはちょっと外れるん

SPORTS

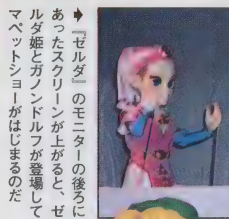
◆NキューブにSPORTの文字をあしらった「ニンテンドースポーツ」のロゴ。あらゆるジャンルのスポーツゲームがこのロゴのもとに集まってくるのだ。いわゆる製品群構想のひとつと言っていいのかも

はみだしE3 ① ホテルからE3の会場までタクシーを利用すると約25ドル(3500円)。そこで、貧乏な64ドリーム取材班は毎朝MARTAと呼ばれる地下鉄を利用。この電車、どこまで乗っても1ドル50セントとお得。時間にゆとりがある帰りは無料送迎バスを使って経費を節約したのだ。

ジェンド オブ ゼルダ』！

日本のみならず世界が注目するソフトはやっぱり『ゼルダ』。E3ではゲームの順番待ちをすることは少ないんだけど、ゲームの殿堂入りを果たしたミヤモトシゲルの最新作とあって、『ゼルダ』のモニターの前はいつも順番待ちの人であふれかえっていたのだ。このビッグタイトルが集中するスペースでは『ゼルダ』のほかに、日本では発売間近の『F-ZERO X』と、レア社が磨きをかける『バンジョー』と『コンカー』の、計4本のゲームをプレイすることができたぞ。

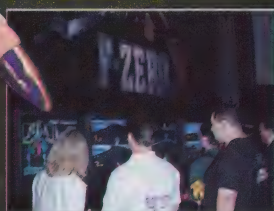
↑『ゼルダ』などの映像が流されていたスクリーンの下、『ゼルダ』の暗い洞窟があったぞ。精霊石に手をかざすと、色が変化してきれいな音色が出る趣向になっていたのだ

←早くもリンクの店頭ディスプレイ用の人形が展示されていたのだ。でも、ちょっと表情が変だよね。価格は日本円で約6万3000円也

→『ゼルダ』のモニターの後ろにあったスクリーンが上がると、ゼルダ姫とガノンドルフが登場してマペットショーがはじまるのだ

BANJO-KAZOOIE

←ほとんど完成版に近づいていた『バンジョー』。アメリカでの発売は6月30日だから、遅くとも9月には日本で発売？

CONKER64

←リスのコンカーの表情がとても豊かで、23匹ものキャラが同時に動くというレア社の野心作、『TWELVE TALES:CONKER64（コンカー64～12の物語）』

F-ZERO X

←アメリカ人も期待する『F-ZERO X』。ただ、『ゼルダ』の存在が強烈すぎて、展示の仕方がちょっと地味かな？

↓ほら、PSのジャケットの人たちも『ゼルダ』が気になるぅ〜、という写真です

←ご覧の通り、『ゼルダ』のモニターの前はいつも黒山の人だかり。で、よく見ると右のほうに、あの飯野賢治さんがいるではないか。「これ見ちゃうと、N64でもゲームを作りたくなりませんか？」とお聞きしたところ、「あはは、ノーコメント」…だって。この後、飯野さんは1時間も『ゼルダ』をプレイしていったんだそうだ

LEGEND OF ZELDA

↑BD&A社のカタログには早くもリンクのフィギュアが登場していたぞ。約7ドルで10月に発売されるとか。この他にも帽子やTシャツも登場するらしい。日本でも出して欲しいぞ

ですが、そこを強力なソフトラインナップで狙っていきたいんです」。とうわけで、任天堂ブースで遊ぶことができたスポーツゲームは18タイトル！　なかには『テン・エイティ』のように発売中のソフトやサードパーティのソフトもあったんだけど、やっぱりスポゲーは品揃えが大切ってわけで、「N64のスポーツゲームは充実してるなあ」っていう雰囲気がビシバシ伝わってきたのだった。

↑『NBAコートサイド』のコービー・ブライアントとは第二のマイケル・ジョーダンと言われるスーパースターなのだ。コービー（KOBE）という名前、実はご両親が神戸牛を出すレストランで食事したことから、この名がつけられたのだという

出展ソフト（ニンテンドースポーツ）	
NHLブレイクアウエイ	アイスホッケー
ウエイン・グレツキー3Dホッケー'98	アイスホッケー
インターナショナルスーパーサッカー64	サッカー
ワールドカップ'98	サッカー
NBAハングタイム	バスケットボール
コービー・ブライアント イン NBAコートサイド	バスケットボール
1080° スノーボーディング	スノボ
WCW vs nWo ワールドツアー	プロレス
WWF ウォーゾーン	プロレス
MLBフューチャリング ケン・グリフィーJR	野球
オールスターベースボール'99	野球
NFLクォーターバッククラブ	アメフト
F1ワールドグランプリ	レース
ラッシュ2：エクストリーム レーシングUSA	レース
クルージン・ワールド	レース
マルチレーシングチャンピオンシップ	レース
トップギア・ラリー	レース
ワイアラエ・カントリークラブ	ゴルフ

素朴な疑問 IN ATLANTA 1　E3ではどうして64DDを出展しないの？

なかなか発売日が決まらないとはいえ、日本では96年のスペースワールドから出展されてきた64DDなんだけど、アメリカでは依然として未公開状態なのだ。NINTENDO POWER誌の「最も欲しいものランキング」では『ゼルダ』に次いで常に2位をキープしているほど、アメリカでも期待の高い64DDなんだけど、それでも出展しないのはどういうわけなんだろう。

荒川社長「このE3というショーは今年のクリスマス用のイベントなんですね。ですから年内に発売しないものについては出展していないんです」。E3は一般のユーザーには公開していない見本市なのだ。あくまで、ターゲットはゲームが最も売れるクリスマス商戦というわけなんだね。

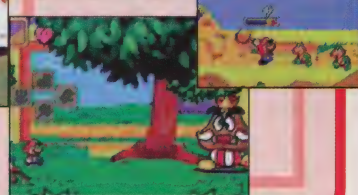
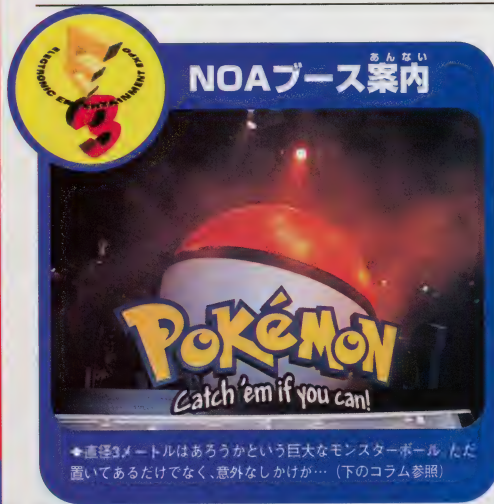
MOTHER3

64DDが出展されなかったとはいえ、プレス向けのカンファレンスでは『MOTHER3』の新画像が流されていた

MARIO RPG2

こちらは『MOTHER3』と同じく64DDソフトの『マリオRPG2』。「ビデオで出したからと言ってカセットで発売することはありません」（荒川社長）

はみだしE3 ❷ 取材中はずっと「ポケットピカチュウ」を腰につけて会場を歩き回った取材班。インタビューのなかった最終日にカウントされた歩数は2万6891歩！　ぐったりするほど疲れたけど、時差の関係でピカチュウはいつも布団のなかでおやすみしてたのだ。

NOAブース案内

◆直径3メートルはあろうかという巨大なモンスターボール。ただ置いてあるだけでなく、意外なしかけが…（下のコラム参照）

ポケモン、全米制覇へ

いよいよ僕らのポケモンがアメリカに上陸したぞ。にぎやかな任天堂ブースのなかでもひときわ目立つ位置に出展されていたんだけど、凝った仕掛けが施され、関係者がこのソフトに寄せる期待の大きさを知ることができたのだ。でも、日本では900万本以上売った怪物ソフトとはいえ、RPGが苦手なアメリカ人がすんなり受け入れてくれるかどうか疑問があるのも事実。はたして『ポケモン』はアメリカでも成功するんだろうか？

荒川社長「確かにRPGですから難しいと思います。ですから、ゲームの周辺部分でいろんなヘルプが必要になってくるでしょうね。具体的には6月か7月から「NINTENDO POWER」誌で毎号30ページにわたってポケモンコーナーを載せるようにしてまして、9月からはテレビアニメもスタートします。あとはポケモングッズですね。いま150社くらいの会社と契約してまして、各社からいろんなポケモン商品が出てくると同時に、それぞれ宣伝すると思うんですね。そういった相乗効果をうまく利用したいと思っているんです」。契約しているのは大手玩具メーカーのハズブローのように、ほとんどがアメリカの会社というから、日本のポケモングッズとは違ったティストの商品が出てくるかも。楽しみだね。

◆ずらりと揃ったピカチュウグッズ（すべて日本のもの）。アメリカ版ではサトシはアッシュ（ASH）に、オーキド博士はプロフェッサー・オーク（OAK）というように名前が変わったんだけど、ピカチュウはアメリカでもピカチュウなのだ

最初に発売されるのは赤と青バージョン

目標は100万本とも言われるアメリカ版『ポケモン』なんだけど、最初に発売されるのは赤と緑ではなく、赤と青。これってどうして？

荒川社長「青といっても内容は緑バージョンなんです。そうしたのは単に青のパッケージのほうがきれいだということだけなんですね。別に深い理由はないんですよ」。それでも、最終的には3種類出てくるんだとか。そこで気になってくるのが、ミュウの配布方法。アメリカには「コロコロコミック」がないだけに難しいかなと思ったんだけど、そこは大丈夫。アメリカには全米で数百万人の会員を擁する「NINTENDO POWER」誌があるからね。

◆これがアメリカ版『ポケモン』のパッケージ。日本のものと比べるとサイズが少し大きくて、あのバーチャルボーイの箱に似ているのだ

◆アメリカ版『ポケモン』の画面。あちらではモンスターボールのことを「ポケボール」って呼ぶみたいだね

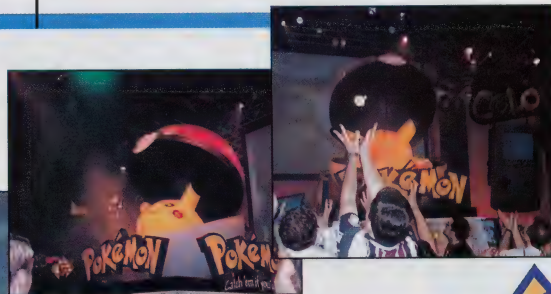
アメリカ版ポケモン命名のひみつ

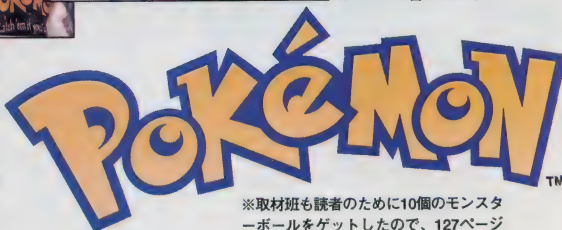
アメリカでの正式なタイトルは『ポケモン』。日本のように『ポケットモンスター』ではないのは、ちょっとした事情があったのだ。

荒川社長「昔アメリカで『モンスター イン マイ ポケット』というおもちゃが出ていたんですが、それに似ているということで版権にひっかかってしまって、やめたんですね。それから"e"の文字の上にダッシュをつけたのは、フランス語では"エ"と発音するからなんです」。それでもNOAのリンカーン会長は、プレスカンファレンスのなかで"ポキモン"と発音していたのだ。それにほとんどのアメリカ人はアクセントを"ポ"につけて発音するので、やっぱりアメリカンなポケモンに聞こえてしまうんだよね。

これがアメリカ式ポケモンPR大作戦

日本では誰もが知ってる『ポケモン』も、アメリカではまだまだデビュー前の新人歌手状態なのだ。そこで、ポケモンの知名度をあげるために、会場ではポケモンシールやピカチュウのキーホルダーを配ったりしていたのだが、それでもPRに足りぬと仕掛けた作戦がすごいのだ。編集部では「モンスターボール発射大作戦」と呼んでいたのだが、詳しくは写真の説明を読んでほしい。やっぱりアメリカ人のやることは違うのだ。

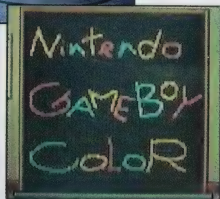
◆任天堂ブースの目立つ一角に巨大なモンスターボールが…。この背後にあるスクリーンにポケモンアニメの映像が流れはじめると、あちこちからギャラリーがぞろぞろ集まってくるのだ

◆ドライアイスの白い煙があがるとモンスターボールがゆっくり割れ、中からピカチュウが出現。鼻や耳が動いて、電気袋もピッカピカ。とってもかわいいのだ。この時点でギャラリーは拍手したり袋を広げたりと、お祭り気分モードに突入！

◆「バシュ！」という音とともに、ぬいぐるみのモンスターボール（写真上の小さい点）が飛び出してきて、ギャラリーはバーゲン会場の主婦状態になってしまうわけなのだ。いやはや、アメリカ人も浅ましいというか…。でもゲットできた人はニコニコ喜んでたぞ

※取材班も読者のために10個のモンスターボールをゲットしたので、127ページのプレゼントコーナーをチェックしてね

はみだしE3 ③ 最終日のこと。読者プレゼント用にモンスターボールをたくさんゲットしようと、背の高いアメリカ人に混じって両手をひろげ、モンスターボールが飛んでくるのを待ちかまえてたのだけど…、不発だった（涙）。初日にいっぱい出しすぎて弾切れしたのかな？

世界初公開！ゲームボーイカラー

『ゼルダ』の新しいシーンに驚き、ポケモンの楽しい仕掛けに意表をつかれた取材班だったのだが、実はしみじみ「スゴイ」と思わせられたのが、このゲームボーイカラー。実際にプレイすることはできなかったんだけど、デモ映像のきめ細かさにはびっくり。決してN64のような派手さはないけれど、これからもゲームボーイは進化し、終わりのないハードであることを印象づけられたのだ。

◆見学者や取材者が絶えることのなかったゲームボーイカラーのコーナー。デモ映像を流していたのは1台だけだった

◆こちらはビデオカメラで撮影したカラー液晶画面。このあと、マリオやワリオが動くシーンも見ることができたのだ

ゲームボーイカラーの新作ソフトは計6本？

ゲームボーイカラーの画面がきれいなことはよくわかったんだけど、どんなゲームで遊べるようになるのか、やっぱり気になるよね。そこで、荒川社長に聞いてみたのだ。

荒川社長「いまやってるのは6本ですね。『ゼルダ』は前作のゲームボーイ版をカラー対応にしようということで作りなおしています。新作では今回モノクロで出展した『コンカー ポケットテイル』『ポケットボンバーマン』、それからワーナーブラザーズのアニメ映画をもとに『クエストフォーキャメロット』も作っています。あとは『ワリオランド2』と『テトリス』ですね」。なんでもアメリカでは「ゲームボーイライト」を発売しないとか。ライトって、電池が長持ちして、暗闇でも遊べて便利なんだけどね。

◆カラー版になる「コンカー ポケットテイル」。もちろんレア社の作品だ

◆こちらは「ポケットピカチュウ」のコーナー。アメリカでは「ポケモンピカチュウ」の商品名で11月から売り出されることになっているんだけど、「『ポケモン』よりはこちらのほうが分かりやすい商品ですね」(荒川社長)

ゲームボーイカラーが日本で発売されるのは9月下旬！

取材チームの副編わたるが「出たらすぐに買いまっせ」と感想をもらすほど、とても魅力的なゲームボーイカラー。すでにアメリカで発売日は11月23日に決まっていて、そのへんのスケジュールについて荒川社長に聞いたのだ。荒川社長「製造は9月ごろに始まるんですね。年内に300万台を製造する予定になっていまして、アメリカ、日本、ヨーロッパでそれぞれ100万台を売ろうと考えているんです。日本では9月か10月に発売になると思うんですけど…」。帰国後、しばらくしてから日本でも9月下旬に発売されることが決定したぞ！　気になる価格は8900円。超期待して待て！

素朴な疑問 IN ATLANTA 2　任天堂スタッフが身につけた三種の神器って何？

本郷さんは京都でお留守番。というわけで、任天堂広報室からは海外にめっぽう強い皆川恭廣さんやインタビューに立ち会っていただいた稲葉憲治さんら、数名の社員の方がアトランタ入りしていたのだ。会場ではビシッとスーツをまとって、いろんなお客さんの対応をされていたのだけど、実は共通のアイテムを身につけていたのだ。写真を見てもらえればわかると思うけど、ピカチュウネクタイにゼルダのピンバッジ。それにベルトにはしっかりポケットピカチュウがぶら下がっていたのだ。

◆任天堂広報課係長の稲葉さん。『ゼルダ』をプレイするとピンバッチをもらえたのだけど、稲葉さんが胸につけてるものよりもとても小さなサイズだったのだ

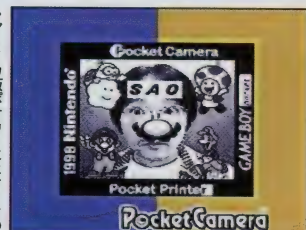
おなじみのポケットカメラも大評判！

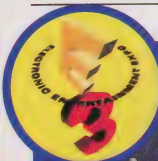
アメリカでは今回のE3直後に発売されたポケットカメラ(アメリカでの商品名は「ゲームボーイカメラ」)。荒川社長だけでなく、「カメラの前評判がいいですね」と言う人がとても多かったのだ。会場ではただ展示するだけでなく、女性スタッフ(取材班は「ポケカメ隊」と命名)が会場のあちこちを行き来して、来場者の写真をとっていたぞ。もちろん"ポケカメの生みの親"である田中宏和さん(任天堂開発一部係長)もアトランタにやってきて、アメリカでの高い評価を肌で感じとっていたみたいだ。

田中宏和さんからサインをいただきました。欲しい人はプレゼントページへGO！

◆「ねえ、私、キレイに撮れてる？」。左のおねえさんがポケカメ隊のメンバー。腰からプリンターをぶらさげてるのだ

◆"ポケカメの生みの親"田中宏和さんはMOTHERシリーズの作曲者としても有名なんだけど、実はポケモンアニメの作曲家「たなかひろかず」さんでもあるのだ。任天堂という会社は多才な人材の宝庫であるとつくづく実感させられるのだな

◆田中さんから通信でいただいた、アメリカ版ポケカメのデータ。ある条件をクリアすると出現するんだけど、実はこの絵を描いたのは宮本茂さんなのだ。うらやましいでしょ

◆アメリカ版ポケカメにはマリオのヒゲも入ってるのだよ。それにルイージもジュゲムもいるぞ

IN ATLANTA はみだしE3 4　アトランタ滞在中に飛び込んできた「野茂、シアトルマリナーズ移籍」のビッグニュース。NOAに勤務する日本人スタッフの皆さんは「これで野茂の応援に行ける！」って大喜びしてたんだけど、どういう結果になったかは、ご存じの通り。

NOAブース案内

↑任天堂関係者が打ち合わせや商談に使う「カフェマリオ」。一般の来場者は中に入れないのだ

レア社が2本の新作発表!

昨年は『バンジョー』と『コンカー』の2本のかくし玉があったんだけど、今年もやっぱりレア社の2本の新作が発表されたのだ。『パーフェクト・ダーク』と『ジェットフォースジェミニ』がそれ。残念ながら2本ともビデオのみの出展で、実際にプレイすることができなかったのだ。

荒川社長「『パーフェクト・ダーク』はゲームオブザイヤーをとった『007』のチームが作っているんですが、『007』の評判が非常によくってですね。それでコーナーを設けて来場者に見ていただいたんです。発売は来年のはじめくらいになると思います。それから『ドンキーコング64』については今年のクリスマスに間に合わせたかったんですが、ちょっと遅れてしまいまして、出展を見送りました」。う〜ん、残念。ちょこっとだけでも画面を見たかったんだけどね。

←こちらは『ジェットフォースジェミニ』の画面。会場では大きなモニターに一瞬流されただけで、公式なリリースはなかったのだ

→『パーフェクト・ダーク』は30人ほどの観客でいっぱいになってしまうようなミニシアターでビデオを上映していたのだ。ひとことで言うと、正統派宇宙人(ひと頃キーホルダーなんかで流行ったような宇宙人のことね)が登場する『ゴールデンアイ』という趣で、007の代わりに女性が主人公に

任天堂とレア社の関係を荒川社長に聞いてみたぞ

—— レア社とは、開発上のやり取りはあるんですか?

荒川さん:ええ、しょっちゅう交流してます。とくに任天堂の宮本グループとレア社は、競争相手でもありまして、『マリオ64』が出てくれば『バンジョー』が出てくるとか、『ゼルダ』が出てくれば『パーフェクトダーク』が出てくるとか、いい意味で競い合っています。

—— スタッフの交換をしたり、情報を交換するようなことはあるんですか?

荒川さん:スタッフの交換はないですけど、「いまこういうものを作っているんだ」っていうことはやっています。

—— なぜ、レア社だけがそういう関係にあるんですか?

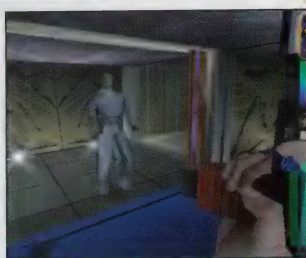
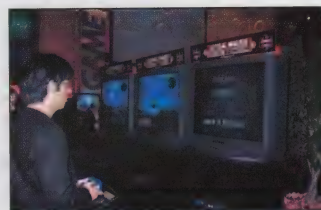
荒川さん:任天堂がレア社に一部出資しているというのもありますけど、やはりそれぞれの優秀なスタッフがお互いを認識しあっているということだと思います。

—— 任天堂から、レア社に対してこんなゲームを作って欲しいと要望を出すことは?

荒川さん:レア社がデベロッパーとしてやるぶんに関しては、任天堂が注文するわけです。彼らが独自に作る分に関しては全然タッチしないんです。

←英国からやってきたレア社のみなさん。任天堂とのライバル関係が、より楽しいゲームが生まれる源になっているのだ

まだまだ遊べる任天堂ブース

prime time.

任天堂ブースではサードパーティから発売される期待のソフトも出展していたぞ。その数は8本。中でも目立っていたのが『スターウォーズ』の新作なのだ。開発元は前作と同じルーカス・アーツなんだけど、これに高度な音声圧縮技術を持ったファクター5という会社が開発に加わり、映像だけでなく音声もすごいと評判なのだ。

←『スターウォーズ』をプレイするゼルダライター・尾関友詩。今回はドリーム取材班の一員として渡米してもらったのだ

出展ソフト	
スターウォーズ ローグスコードロン	アクション シューティング
ミッションインポシブル	アクション
エフ FLYING HUNTERS	アクション
ロードランナー64	アクション
ワイルドチョッパーズ	アクション
ウェトリックス	パズル
モータルコンバット4	格闘アクション
ボンバーマンヒーロー	アクション

素朴な疑問 IN ATLANTA 3

宮本さんのIDカードは今いずこ?

E3最終日のこと。4時になって展示が終了し(閉館が6時だと思ってた取材班はショックだった)、すぐさまホテルに帰るのも忍びなく(本当は何かいいものが落ちていないかと探していた)、会場をぶらぶらしていると、宮本さんが来場者にサインをしている現場に出くわしたのだ。とってもいいシーンだなあと見物していたら、宮本さんが自分のIDカードを女性に渡しているではないか。そんなのずるーい!

↑ほら、IDカードを渡してるでしょ。でも、そばにヨッシープロデューサーの手塚さんがいらしたので、おねだりしていただきました。わが家の家宝にします

←その帰り、プレスルームの資料室に立ち寄って、お土産に任天堂のプレートをいただこうと思ったら、ご覧の通り。先を越されたって感じです

はみだしE3 5 イギリスの名門校、ケンブリッジ大学を卒業した数学の天才がレア社に入社し、新しくチームを編成してできたソフトが『ゴールデンアイ』なんだとか。天才がゲームを作ると、リアルなゲームもより現実的になるんだろうね。

アトランタの夜はスポーツバーでパーティなのだ

➡シアトルマリナーズの英雄、ケングリフィー選手をあしらったパーティ入場券。日本のパーティでは、文字だけの結婚式の招待状スタイルが多いので、こういうセンスのいいことはマネしてもいいと思うのだ

E3の展示がはじまる前日、5月27日の夜にNOA主催のパーティが開かれたのだ。昨年は歴史博物館だったんだけど、今年の会場に選ばれたのはなんと映画スタジオだったのだ。パーティといってもエライ人の長い挨拶があるわけでもなく、「とにかく好きなように楽しんでちょうだい」という雰囲気でいっぱい。とくに今年はスポーツバーということもあって、招待客のみなさんはカジュアルな雰囲気を楽しんでいたのだ。料理もおいしかったぞ。

⬆パーティ会場になったスタジオ2の入口。「ニンテンドースポーツ」のロゴの入ったウエアを着たおねえさんたちが出迎えてくれたのだ

⬆パーティ会場にはビリヤード台やゲームセンターにあるようなバスケットゲームなどがあちこちに置かれていて、招待客は勝負に熱中していたぞ

⬆ゲームに勝つとニンテンドースポーツロゴ入りキャップが、負けると葉巻とシガーカッター（葉巻をカットするツール）がもらえるのだ

⬆今年のバンドはB-52's。グラミー賞に3度ノミネートされたビッグバンドだ。いずれポール・マッカートニーと宮本さんの競演が実現する？

⬆会場の外に不審なクルマを発見。なんと任天堂のライバルメーカーのPRのためにやってきたリムジンなのだ。さすがというか、何というか…

多くの素敵な人達に出会えたアトランタ取材だったのだ

海外へ取材に行くと、普段会えないような人たち…、例えば任天堂の支社長のようなエライ人とも同じ日本人同士って感じで気楽に話せる良さがあるのだ。ここではアトランタで出会った人たちを全員紹介したいところなんだけど、誌面の都合で…、ごめんなさい！

⬅パーティ会場で配られた蛍光スティックを手にする任天堂の出石武宏さん（開発一部部長）。ゲームボーイの総責任者なのだ。「先日、学生向けに会社説明会をしましてね、64ドリームの『教えて本郷さん』に書いてないことは答えられませんって言ったらドッと受けたんですよ」と笑顔で出迎えてくれたのだ

⬅「テトリス」と言えばこのお方、BPS（ブルー・プラネット・ソフトウエア）のヘンク・ロジャースさん。とても流暢な日本語で「いま、N64用の『テトリス』を作ってますよ。開発しているのはサンフランシスコなんですが、それで4人対戦ができるようになるんです」。いやあ、楽しみですね。

⬅先月号で特集したマリーガルの富永豊明さん（写真右）と守屋厚さん。アメリカではケータイが使えないので、トランシーバーで同行者と連絡を取り合っていたのだ。来年のE3ではマリーガルソフトをドカーンと出展していただいて、アメリカ人の度肝をぬいていただきたいものです

⬅コナミ大阪の開発責任者・長江勝也さん。E3の印象をお伺いしたところ「やっぱりアメリカだけあってスポーツもんがすごい多いと感じましたね。それに、今回任天堂さんがスポーツということを全面的に押し出してますし、うちもかなり競争がはげしいなあと思っています」。期待してますよ。

⬅毎度お馴染みのゲームアナリストの平林久和さん。E3の印象をお聞きしたところ「日本は特殊なマーケットになっていることを実感しましたね。それが世界から孤立しているのか、それとも世界の一歩先を進んでいるのかはわかりませんけどね」。さすが見方が違うのだ

⬅アメリカ版の「スーパーマリオ64」ではピーチ姫がかわいい声でしゃべるのだ。で、このお方がピーチの声優をなさったレスリー・スワンさん。彼女の本職は「NINTENDO POWER」誌副編集長。彼女の仕事部屋は1-36ページに掲載した編集部室の隣にあって、もちろん個室なのだ。

取材後記（SAOHEN）

N64の現状を変えるのはやっぱり『ゼルダの伝説』

N64、とってもいいですね――。これはアトランタで出会った多くの人たちから挨拶代わりに聞かされた言葉だ。誰もがそう言いたくなるほど、アメリカのN64は元気なのだ。それに比べてN64の母国、ニッポンの現状を考えると「なんとかならないものか」と思ってしまう。そこで、荒川社長に、日本のN64の現状についてお聞きしたのだが、「僕は日本で働いたことがないので何とも言えません」と前置きしながらも、次のようなメッセージをいただいたのだ。

荒川社長「ゲーム業界というのは1本の優れたソフトが出たらドーンって逆転するようなところがあるので、よく売れていても安心できないし、ぜんぜん売れていなくても心配する必要はないと思います。N64にとってその1本のソフトになるのは、間違いなく…、『ゼルダ』、ですね」。読者諸君！安心して欲しい。『ゼルダ』はあなたたちの期待を決して裏切らないはずだ。それどころか、N64ユーザーであったことを誇りにも感じてもらえるようなソフトになるだろう。1998年の秋は、もうすぐやってくるぞ。

⬅荒川社長にサインをいただいたのだ。連日の打ち合わせや会議の合間に実現したこのインタビュー。かなりお疲れのようだったが、それでも笑顔で対応なさる姿がとても印象的だったのだ

はみだしE3 ❻ NOAが新会社を設立した。ニンテンドウ・ソフトウエアテクノロジー・コーポレーション（NSC）という開発会社で、宮本さんらの意見を参考にしつつ、ゲームボーイカラー用のソフトやアメリカの市場にあったゲームを開発するとか。

宮本 茂／独占インタビュー

ボランティアの人達に支えられ快調に進む『ゼルダの伝説』!!

我ら任天堂ファンにとってはE3前夜祭という感じの5月27日。昨年同様グランドハイアット・アトランタで、世界中の雑誌社向けに『ゼルダの伝説』説明会が行われた。本誌取材班を含め、誰もが仕事というよりは、ただの『ゼルダ』ファンとなり、世界に先駆けて様々な未公開映像に遭遇できた。で、今年もやるぞの全文掲載だ！

日本の方も多いので笑いのタイミングがずれることもあると思います(笑)。今回、『ゼルダ』の発売が遅れて申し訳ありません。今度は本当に発売できそうですが、工場に入るまでは発売日が何日かは言わないでおこうと思います。これくらい大きな規模のゲームになると、デバッグにどれくらいの時間がかかるのか僕にはわかりません。もしも不幸なことになった場合は、皆さんどうぞお手やわらかに。

世界中の報道陣を前に、冗談キツイ宮本さんの挨拶で説明会は始まった。通訳を担当してくれたのは、広報の皆川さん。宮本さんの左側には、文字どおり彼の片腕である情報開発部の手塚さんがいる。

こちらの手塚は、いままで『マリオ』シリーズや、『ゼルダ』も含めてずっと一緒にやってきているディレクターです。去年の末に『ヨッシーストーリー』を終わらせて、それから僕があまりにもたいへんそうなので手伝ってくれています。そういうボランティアの人達に支えられて、いま『ゼルダ』は快調に進んでいます。今日は彼が実演の方を手伝ってくれます。

これまでN64のゲームを説明するのにテクニカルなことばかりを語ってきたので反省しています。今回は何ポリゴン出てるのかとか、何フレームで動いているのかとか、そういうテクニカルなことは除いて、何を感じてもらえるかということをプレゼンテーションします。あえて、このムービーシーンはリアルタイムで動いているとか、そういうことも言わないでおきます。

現状このゲームの完成度ですが、システムそのものは95%ぐらい、ゲーム全体では、まだ満足していない部分とかデータが入っていない部分とかを差し引くと70%ぐらいです。夏までには全部完成させる予定です。現在40名を超えるスタッフで仕事をしています。僕がもういいかげんにやめろと止めに入る役目をしているぐらいに、非常にたくさんのデザイナーやクリエイターが入れ込んでいまして、かなりの力の入りようです。今日はそんなクリエイター集団を束ねるボス猿として(笑)、みんなのクリエイティブを代表して皆さんにご紹介する役目だと思っています。

会場には2台のモニタが設置され、日本のショーはもちろん雑誌などでも公開されたことのない『ゼルダ』の映像がビシバシ流されている。早くゲームを動かしてくれという報道陣の期待の眼差しに応えて、手塚さんがコントローラを握った。

じゃあ、少しゲームを動かしましょう。これはチートモードで、約100シーン入っています。とりあえず最初のダンジョンをちょっと…、(手塚さんのプレイは)ヘタなんですけど(笑)。

これが最初に出てくるデクババという敵なんですけど…、いまこの敵が棒になりましたよね。この敵がガーっと来たとき、まっすぐになった状態のときにやっつけると棒になるんです。そうじゃない倒し方で適当に斬ってやると、実になるんです。この実はデクの実と言います。棒はデクの棒と言います(笑)。(ここで通訳の皆川さんが日本語のでくの坊を説明)

でメニュー画面を開けると…、棒と実がたまっていますよね。こういう情報を知らずにやるとあまりおもしろくないかもしれない。こういう情報をどんどん得ながら、自分で経験を積んで、必要なものを集めて進めていくというのがゲーム全体のシステムだと思ってください。

ここで最初のアイテム、パチンコを手にいれます。この今いるダンジョンは「デクの樹」と言うんですけど、このダンジョン全体の謎というのが、真ん中に大きなクモの巣があるんです。何かをすればこれを打ち破ってもっと下に行けるんです。このように、アクションと集めた情報により謎を解くというのが『ゼルダ』の流れです。だいたい今のようなダンジョンが8つあります。それ以外にもダンジョンのようなものがいくつかあります。

◆デクババがまっすぐのときに斬ると、デクの棒に。手塚さんがタイミングを見はからっていると、宮本さんが「そこや！いまや！」と指示

続いて紹介されたのは、この説明会のハイライトとなった「お城の中庭ゲーム」。カメラが斜め見おろし型に配置され、プレイヤーは3Dスティックでリンクをそろそろ動かす。垣根の間を隠れながら、衛兵に見つからないように、中庭を歩き抜けるミニゲームだ。もちろん世界初公開。

これは昔の『ゼルダ』スクロールに近い感じですね。兵隊さんに見つからないように奥に奥に進みます。あまり近づくとあかんよ…(と言っている間に手塚さんリンクが兵隊さんに見つかってしまう。場内爆笑)。

今度はクリアしてね…(再挑戦する手塚さん！)、いるよ、もう1人…(壁の陰に兵隊が！)、結構真剣やね…(手塚さん、モニタを凝視！)、そうそう(途中の難所をクリアした手塚さんに場内から拍手！)、エサに釣られるなよ(途中にルピーが置いてある。それを無視して高い足場を移動…、すべった！危ない危ない、見つかるところだった。場内ひやひやしながら大注目！)、

静かに見ましょう…(と言った矢先に手塚リンクが兵隊に見つかってしまう。場内あー！とため息。拍手)。

アクションアドベンチャーなんですが、こういうソフトな感じのミニゲームもいくつかあります。

◆プレゼンテーションということをこころがけ、わざと失敗して場を盛り上げてくれたんだと思う。そうでしょ手塚さん？（ビデオ画像から）

翌日、会場で同じミニゲームをやってみたところ、たしかに難しい。でも、手塚さんのプレイが参考になり、ちゃんとクリアできた。世界中の報道陣が、みんなトライしたに違いない(笑)。

ミニゲームの後は、しばらくお城の中庭のデモ。リンクとゼルダ姫の会話。中庭から窓を覗き込むと、ハイラル城の広間でガノンがゼルダ姫の父ハイラル王にうやうやしくおじぎをしている。だがゼルダ姫はガノンが悪だくみをしていることに気がついている…、という流れでムービーが進む。セリフはゼルダ姫のみ。最後に「わかった？」と聞かれるので「うん」を選択。

場内は静まり返ってムービーデモに注目。メッセージはすべて日本語で表示されていたが、キャラクターの演技と画面から漂うフンイキで、海外の報道陣にも内容は伝わっているようだ。

初公開されたゼルダ姫の姿は、マペット人形のイメージが強い(おそらく狙ったデザインなのだろう)。ひと昔前、NHKで放映されていた『プリンプリン物語』を思い出した。

で、これでもう(ムービーから)ゲームに戻ってるんですけども、このように操作できるところとムービーがごちゃごちゃになって入ってくるところがいくつかあります。

後は質問の方がいいと思いますので…、ビデオはずっと流しておきます。

明日会場では、かなり豊富に遊べます。1時間ではたぶん全部遊べないくらい。本当に完成したときには余計なことをいっぱいしてほしいゲームなんですけど、明日は大らかに遊んでください。余計なことをしてもいいようにできてはいるんですけども、とりあえず行けというところに進んでください。まあ、入っているメニュー以外にもいっぱい行けるところがありますので、行きたい人はどうぞ行ってください。

そしたら…、質問いきましょう。

◆場面ごとに遊べるよう100種のメニューがある特別版のカセットを使用。「しゃてきじょう」とか「はかしたとびこみあな」とかあった。そそるなあ

宮本 茂 Q&A ——— about ZELDA

Q このゲームにどの程度関わっていますか？

A 僕はプロデューサーとして始めたので、僕が100%これを作っているわけじゃないです。ただ核になる部分に関しては70%以上、メインシステムに関してはほとんどメインのシステムエンジニアと一緒にやっていますので100%、シナリオとかゲームのいろいろなアイデアに関しては50%を超えたぐらいだと思います。さっきお話ししたように、アーティストがいっぱい集まって作っているので、仮に僕が100%ディレクティングしたとしても半分以上は各クリエイターが作ったものという感じがしています。

Q 制作期間はどのくらいかかっていますか？

A 今の時点で、もう3年以上かかっています。当初ずっと20%ぐらいの関わりかただったんですが、ここ半年は50%から、徐々に最近は100%の関わりかたになりつつあります。早く帰らないとダメなんです(笑)。

Q やりたかったのにできなかったことはありますか？

A いつもやり残したことがたくさんあって、次のハードでやるんですけども。今回はどうやろ…、結構満足しています。いま『ゼルダ』らしい部分が足りないのでそこを追加しているところです。何が『ゼルダ』らしいかというのも、難しい問題ですけどね。

Q 『ゼルダ』が発売されることにより、N64の売り上げにさらに貢献しますか？

A いつもビジネスのことは考えずにやろうと思っているんですよ。他のハードとの競争とか、うちのハードが伸びるかだとか。けど今回は他のサードパーティの人達の環境を良くするためにも、日本でたくさんハードを売らないかんという自覚に燃えてまして、きっと貢献すると思います。それから今年は、日本では『ゼルダ』だけではなく『オウガバトル』があったり、『バンジョー&カズーイ』とか『F-ZERO X』とか、去年出るべきだったものがやっと大量に揃ってきますので、それらと相まって何とかなると思います。

Q 『ゼルダ』のゲーム全体のボリュームはどれくらいですか？

A 正直なところ、ゲーム全部をつないでないのでわからないです。少なくともSFC版と同じくらいのボリュームはあると感じています。自由度がかなり高いので、本当に遊び込む人にとってどれくらいのボリュームになるのかよくわからないですね。一般の人がやると40時間ぐらいで、デバック担当の人間が最短でやると5〜6時間ぐらい、最低でもそれくらいのボリュームはありますね。

Q ナビィはどのくらいしゃべりますか？

A おそらくあまりしゃべらないようになると思います。僕は現状の声も気に入っていなくて、いま修正をしているんです。

Q 64DDでの『ゼルダ』は、どのような展開になりますか？

A 昔の最初の『ゼルダ』にあった裏『ゼルダ』、そういうシステムになるように今しています。

◆左から、通訳を担当してくれた広報の皆川さん、海外の報道陣からの英語の質問を完璧に聞き取れる宮本さん、「中庭ゲームの人」として海外で紹介されるであろう手塚さん。この説明会でのやりとりはすかさずインターネットで世界をめぐったので、チェックした人も多かったのでは？

Q GBでも『ゼルダ』を作っていると聞いているのですが？

A 内部事情に詳しい人やな(笑)。とりあえず、新しい『ゼルダ』をGB用に作っているわけではないです。今まであった『夢を見る島』をカラー(ゲームボーイカラー対応)で作っているんです。

Q エンディングを見るためには、ゲームの秘密の何%ぐらいを解かなければなりませんか？

A まだ完成していないのでわかりませんが、70%ぐらいだと思います。残りの30%は、エンディングを見るためには特に必要のないネタになります。

Q 今まで作られた謎解きのアイディアでお気に入りのものがあれば教えてください。

A 何がよかったかなあ…。何がよかったか逆に教えてください(笑)。難しいなあ…、なんやろなあ。あ、昔の『ゼルダ』で、石を押して下から階段が出てくるっていう、それが結構よかったかな。

Q 今回採用したオートジャンプは、『マリオ』シリーズのジャンプの楽しみとはまったく別のものに感じます。このようなアクション面での親切設計は意識的にされたのですか？

A 3次元の箱庭っていうのをどんどん作り込んでいくと、本物のようになっていく。本物のようになっていくということは、何も素晴らしいことじゃなくて、本物はすごく過酷なんですよ。だから現実はすごく過酷なワケで…。だってゴルフでもアンダーパーでなんかまわれない人たちが、アンダーパーでまわれるように作ってあるのがゴルフゲームでしょう。本当のシミュレーションはつまらないんですよ。ごく一部の人たちにとっては楽しいかもしれませんが。今度の『ゼルダ』は3次元でかなり自由なことができるかわりに、周りから手助けがないとちゃんと操作できないということをテーマにしているんです。だからジャンプなんかは、ある程度賢く、跳ぶ必要のある場所では勝手に跳ぶように作っているんです。明日遊んでもらうやつよりも、できれば本番はもっと触りやすくなればいいなと思っています。

Q ムービーシーンはどれくらいになりますか？

A 少なくとも、ボーっと見ているところは極力少な

宮本 茂／独占インタビュー

これからは半年でできて100万本売れるゲームをめざせって言ってます。

ゼルダ説明会の翌日、5月28日。NOAブースにあるカフェマリオの一角(と言ってもちゃんとした個室)で、宮本さんの独占インタビューに成功!

宮本茂全発言 in Atlanta

Part 2

くします。僕自身がいらち(関西弁で短気、落ちつきがないの意味)なので、触っていたいんですね。だからデモを見ているときもたまにはボタンを押さないと、自分が何をやっていたか忘れてしまうし…。映画を見ているんじゃないよ、というイメージにできるだけなるようにしています。単純にね、デモシーンだけをずーっとつないでみたんです。40分ぐらいありますよ。メッセージを送るためのボタンを押す部分も含めてですけど。

Q 今回の『ゼルダ』は史上最高傑作になると思います。N64でこれを越える『ゼルダ』を作るつもりはありますか?

A 今回の『ゼルダ』は、そうなったらいいなあと思って作っています…。割とね、ハードが変わるとまた作りたくなるんですよ。だから同じハードでまた作るってことはないんですけど。だからカセット版が終わって、64DD版を作ったら…、誰か代わりにやってくれませんかね(笑)。

Q お子さんに途中経過の『ゼルダ』を見せて意見を聞くというようなことはしますか?

A サンプルは絶対外に持ち出さないようにしていますし、すごくそこらは厳格にやっています。『ポケモンスタジアム』は、ちょっと見せようかなと思っていますけど(笑)。

Q レア社の作るゲームについてどうお考えですか?

A 素晴らしいですね。『バンジョー&カズーイ』なんかは、『マリオ64』と比べてもあちらのほうがよいかもしれないっていうぐらいよくできていると思います。レア社は本当にN64をうまく使っていて、一緒に組んでやってみないかと言われたらやりたい相手です。

Q 『ジャングル大帝』はどんな感じですか?

A そうですね、今年中はちょっと出せないかな…。来年の春に出す、ぐらいにずれ込んでいます。けどまあ、まだスケジュールは年内に仕上げるぞという勢いでは進めています。これは手塚真君自身がディレクティングしているので、ゲームデザイナーが作るものとは全然違うものになればいいなと思っているんですよ。今は彼自身も産みの苦しみを感じているところなんで、今は優しく厳しく見守っているところです。

Q 手塚さんにお聞きします。宮本さんと働くというのは、どんな感じのものなんですか?

A 怖くないし、上司という感じじゃないし、偉そうじゃないし…、仲間という感じです。(手塚さん)

A うちは割とそうですよ。それを重視していて…。最近の若い人たちは怖がるみたいですけど。

Q この度は受賞おめでとうございます。受賞についてコメントをください。

A ありがとうございます。1回目っていうのはめでたいですからね。本当に、この業界全体がしぼんでいかないように、少しでも貢献していきたいと思っています。

←手塚卓志さん。SFC版『ゼルダ』や、GB版『夢を見る島』のディレクターはこの人でした。『ヨッシーストーリー』そのままの、ほがらかなフンイキの方です

Q 会場をご覧になっていかがですか?

A 今やっとざっと見てきたけども、いや、いいんじゃないですか、アメリカ元気で。いいと思いますよ。アメリカ人は素直やから、写真撮ったり握手したりが多くて。ずーっと顔見ながらついてこられてね(笑)。東洋人が珍しいから、すぐにばれてしまう。

Q さて、日本では『テン・エイティ』以後、沈黙を守っておられますね。

A 『テン・エイティ』も沈黙のうちにという感じでしたが(苦笑)。

Q でもアメリカではバカ売れでしたね。

A バカ売れですよね。やっぱりムードができていないと、売ってもダメなんですかね。でも出さないと問屋さんも困りますしね。ここでこういった広報宣伝するつもりじゃないんですが(笑)。うちはそういうことは考えずに、ひたすらいいものを作ろうと思ってますから…。

Q 発売順に伺っていくと、日本ではまず『F-ZERO X』ですね。

A 『F-ZERO X』をどうPRするか…。もう今さら「1秒60フレーム」とか言ってもしょうがないしね。すごい潔いゲームだと思いますよ。レースゲームって飽きたじゃないですか。ところがこれは、レースゲームのかたちをしながらももっと新しいことはないのかという部分を突き詰めたゲームなんでね。4人用を含めて非常に新しい走りができますよ。SFCのときにあった「100分の1秒を争う」っていうギリギリの感じは弱いですけど、かなり大胆に遊べるゲームですね。

Q びっくりしたのは、Xコースです。入るたびに違うコースが現われるという。

A 64DDが出てくれれば、ランダムで出てきたコースの中で気に入ったものを残したり、自分で作ったコースをレタッチ(微修正)したりできるんですね。

Q 『F-ZERO X』の後は『ポケモンスタジアム』ですね。

A そうそう。ちゃんと順番を整理してもらってますね(笑)。『ポケモンスタジアム』は、今のN64の

ユーザーである層をさらに太くするのと、あともう少し下の層ですよね。そのあたりのユーザー層をおさえられればと思っています。で、上の層はと言うと…、今の中高生はわからないですからねえ。おじさんはおじさんらしく、ちゃんといいものを作って、中高生がそれをどう評価するかは彼らに任せるというスタンスですね。今から中高生に媚びたものを作ったとしても、できあがった頃には彼らは二十歳になっているし(笑)。

Q 『ポケモンスタジアム』の後は、どのような展開が待っていますか?

A 年内は『ゼルダ』があり、『オウガバトル』があり、『バンジョー＆カズーイ』がありますよね。あとは『F1』とか『NBA』とかの、N64全体に力がついてきたら流通していけるソフトをどこにはめていくかです。『ピカチュウげんきでちゅう』もいけますしね。年末に向けてゲームボーイカラーもありますし。

Q では宮本さん個人が関わっていかれるものは?

A プロデューサーはしてないんですが、『マリオアーティスト』は放っておけないし、あとは『マリオRPG』があります。それから『ポケスタ』『F-ZERO X』『ゼルダ』の64DDの拡張…、結構いろいろあるんですよね。それらをやりながら、本当の新作チームをいくつか立ち上げていますから。『テン・エイティ』や『ヨッシーストーリー』が終わったチームは、もう新作に入っています。

Q 新作と言うと?

A 誰もが知らないものを作ろうとしています。最近ね、任天堂に入ると新しいことができないみたいな悪いムードがあるんですよ。そんなことはなかったのに。うちが一番自由なことができる会社やとずっと誇りに思ってきたのに、たしかに自分でもうちの会社にいると新しいことができひんなあと思うことがあって。だからもう少し新しいことができる組織に切り替えて、活性化しているところなんです。これからは、半年でできて100万本売れるものをめざせって、みんなに言っているんですよ。

Q 半年でできて…って、宮本さんのセリフとは思えませんね(笑)。

A 半年で完成するにはどうしたらいいかを考えると、2カ月で作らなければいけないんですね。後の4カ月は磨かなければならないから。そんなこと誰ができるんですかって聞かれたら、「昔のオレならやった」と答えてますけど(笑)。でも本当に3年かけることが偉いことじゃなくてね、『ゼルダ』もパートを絞ればもっと短期間でできたでしょうし。

Q 『マリオ64-2』については?

A 途中までできたものが僕の机の上に置いてあります。どれを次に片付けていくかという問題でね、やりだしたら速い仕事だと思うんですよ。『ヨッシーストーリー』の続編とかも、準備はもうできているんです。でもそれよりは得体の知れないゲーム、ゼロからシステムを作りあげなければならないゲームにパワーをかけていますし、できあがっていないゲームにもっとパワーをかけていますから。

Q その中でも中心となるのは、64DDの『ゼルダ』ということになりますか?

A そうなりますね。『ゼルダ』が終わったらチームは2つに分かれていくことになると思います。ひとつは続編のようなタイプのもの(64DD版『ゼルダ』)を作るチーム、もうひとつは『ゼルダ』のエンジンを使って新しいものを作るチームにとね。ちょうどレア社が『ゴールデンアイ』のエンジンを使って『PERFECT DARK』を作っているみたいにね。そうすると開発期間も短くできるんですよね。

Q 『ゼルダ』について細かくお聞きしようと思ったんですが、後は会場で触ればわかるというところまできてるんですよね。

A そうですね。でも僕は本当は、初めての人が10分くらいしか触れない環境では、『ゼルダ』を見せたくないんですけどね。やっぱり頭からプレイしてもらって、覚えていくところをコツコツ練習していって、そうして初めてドーンと感動がくるもんですから。本当の『ゼルダ』の味わいっていうのは、こんなに賑やかなところでは味わえないでしょう。だからショーでは、映像を見せるっていう部分に絞られてきますね。

Q 昨日の説明会では、ナビイの声が気に入らないとおっしゃってましたね。

A 変えようと思っています。最終的にしゃべるかどうかも微妙なとこですね。しゃべらないほうがいいかなとも思っているんです。理由のひとつは英語版も作らなければならないっていうのがあるんですが…。『ゼルダ』らしさという意味では、単純に「敵よ!」とか言うのがすごく嫌なんです。わかりやすいという意味では「敵よ!」と言うのがいいんでしょうけど、単純に敵を「敵よ!」と呼んでいいものかどうか…。いい言葉が見つからない。代わりの言葉がなかったら、しゃべらせずにシグナルのようなものにしてしまおうかと。でもナビイがしゃべってる感じは残そうと思っています。

Q 昨日は、『ゼルダ』らしさを入れているところだともおっしゃっていましたね。

A はい、今いろいろ入れています。余暇の楽しみみたいなものを少しずつ…。いつも最後の数ヵ月にやる作業なんですけどね。全体の枠が固まったんで、そこで空いているメモリを使ったりして…。ゲームを作っていて、それが一番楽しい段階なんです。SFCの時とかも、たとえば草刈りシステムみたいなものはわりと後半に入れたんです。準備だけはしておいてね。だって、こーんな大きい(両手を広げて)ビルを建てるのに、細かい部分を先に作っていたってダメでしょ。N64の『ゼルダ』もやっとビルの枠組みができあがったんで、後は外装を分業して、僕は下の階から内装をやっていく…、という楽しみの段階ですね。

Q じゃあニワトリも内装作業のひとつですよね。ニワトリをいじめると、またいつものように?

A さあ(笑)。ニワトリかついでみました?　かついで持って走って、投げられますよ。後、そういう楽しみで言うと、馬に乗って別の馬を見かけたらつい弓矢でお尻を射ってみたくなるよね(笑)。

Q それはやりました!(笑)。

A 結構うれしいでしょ?　そこで「馬のお尻を射っちゃダメよ」というオチを『ゼルダ』らしくつけなきゃならないという。

Q 他のスタッフの方との作業について伺いたいのですが。

A たいへんですよ。やっぱりこれだけのモノを作るのは…。だって、ほとんどの作業で、「こんなんじゃ嫌だ!」って僕が言ったら「じゃあどんなんですか!?」って聞き返されるんですよね。そしたら「もっと良くしてくれ」としか言わないんで(笑)。会話が青いですからね。

Q 具体的な謎解きなどのアイデアなんかも、各スタッフの中からどんどん挙がってくるんですか?

A そのあたりは数人でやりますね。そういうことを大勢でやると民主主義になって、あまり味のあるものにならないんで…。

Q 最終決定権は宮本さんが?

A いつもはディレクターに預けてるんですけど、そろそろこの時期になると決まらないことによりいろいろ政治的な影響が出てくるんで、僕が最終決定を下しています。

Q 不安になる時ってありますか?

A 完成するまではいつも不安ですよ。出してからも不安やし。でも去年の11月のショーの段階でずいぶんとまとまりのある、手応えのあるものができてきたんでなんとかなるかなと思っています。後は時間の問題。自分の中にあるすべてを入れてくれと言うのは無理なんで、どう交渉して詰めていくかなんですよね。

Q レア社に一緒にやらないかと言われたらやりたい、という昨日の発言ですが?

A あーいやいや、たとえばね、そのレベルにある会社だということが言いたかっただけでね。レア社もそういうことは言わないだろうし。また、一緒にやることでうちの開発規模がしぼんでしまうことにもなるだろうし。いろいろなラインが同時に動いているからいいんであってね。

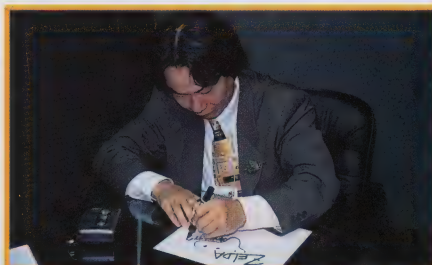
Q 仕様を公開しあうような協力関係はあるんですか?

A 少ししてます。メインのTim Stamperと僕の間で情報交換をしているんですけど、基本的には資本は共有しているけど、仕事は競合しています。

Q 情報開発部にはなくて、レア社が持っている部分は何ですか?

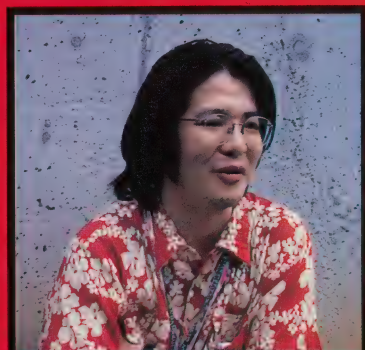
A 英語がしゃべれるところ(笑)。まあ、うちにもあるんですが、ちゃんとしたアーティストが仕事をしていて、しかもそれをテクニカルにサポートする体制ができているというところですね。任天堂の場合は手弁当で、アーティストをできるだけテクニカルなことがわかるような人間に育てるというふうにしているんですが、レア社の場合はアーティストは完全にアーティストで、それを完璧にテクニカルサポートする別の人間がいるんです。どちらの方法でもいいんでしょうけどね。

Q 遅くなりましたが、この度は受賞おめでとうございます。来年は『ゼルダ』で賞を総なめですね。

A まだ、できてもいないのに(笑)。

⬆いつもいつもすみません。またまたサインをいただきました。「どうしよう、僕リンク描けへんわ…。オカリナでも描いとこ」ってことで希望者は127ページへゴー!

飯田 和敏／独占インタビュー

アトランタの空の下で聞いた『巨人のドシン』のいい話

E3会場で『巨人のドシン』を開発中の飯田和敏さんにバッタリ出会った取材班。早速インタビューを申し込むと、即答で快諾していただいたのだ。でも、困ったことにインタビューに適した場所がない。とりあえず会場の裏口から外に出ると、だれもいない芝地が…。そんなわけで、爽やかなアウトドア・インタビューが実現したのだった。

Kazutoshi Iida

飯田 和敏 いいだ かずとし

1968年千葉県生まれ。アートディンク時代に「アクアノートの休日」「太陽のしっぽ」を制作。退社後Paramを設立し、マリーガルの契約クリエイターとして64DDソフト「巨人のドシン」を制作中。

Q まずはじめに、飯田さんのE3の印象をお聞かせください。

A 初日はずっと『ゼルダ』で遊んでまして、そのせいもあるんだけど、あんまり他のゲームを見てなくって(笑)。でも、よくわかんなかったですね、ゲーム全体の傾向が。で、今日もう1回見てみて、何となくですけどゲーム性のコアな部分っていうのが、『ディアブロ』とか、『トゥームレイダース』とか、それに『マリオ64』でしょ。あとはまぁレースゲームで、幾つかのジャンル、またはそのバリエーションに収束しているなあと感じたんです。

Q つまり、似たようなゲームが増えてると。

A そうなんですね。なんか飛び出したような、はっちゃけたゲームってのがほとんど目立たなくなったなぁっていう気がしたんですよ。でも、そのワリに一つ一つのレベル、クオリティはめっちゃめちゃ高くて、ゲームが成熟期に入ってるのかなぁって気はしてますけどね。

Q そのなかに、飯田さんのクリエーター魂を刺激するようなゲームはありましたか？

A あんまりなかったですね。ですから、いま僕が作ってるゲームは「何じゃこりゃゲーム」なので、マーケット的にいけるかなって気がしてます。

Q ますます自信を深めたと。

A 自信じゃないんです。もっと客観的な…。だから全体的なゲームの傾向からするとかなり外れちゃってると。僕の指向してる位置は外れちゃってるけど、本来ゲームの持ったアグレッシブさとか、そういう部分では本当のモノづくりをしてるんじゃないかなっていう気がして。そんなわけで、日本に帰っても迷わずがんばろうって決心しました(笑)。

Q『巨人のドシン』が世界的なマーケットのなかで間違った方向に進んでいなかったことがアトランタで確認できたわけですね。

A そうですね。それが個人的にはすごい収穫です。

強烈だった『ゼルダの伝説』

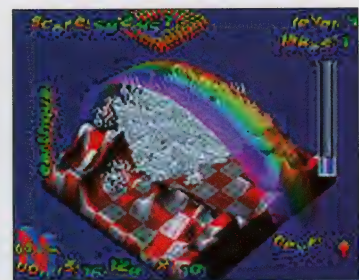
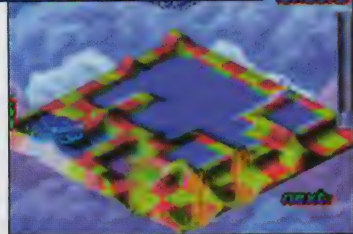
Q 『ゼルダ』以外に印象に残ったものはありますか？

A やっぱり『ゼルダ』が強烈で…(笑)。個々の印象はあるんですけど、『ゼルダ』の前には忘れてしまうっていう感じですね。

Q それはまったく同感です(笑)。それでも1本を、と言われたら？

A 『Wetrix』…。あれはグッときました。『テトリス』の立体版みたいなゲームで、地形を編集して…。『バンジョー』とか『コンカー』なんかも、かなり作りこみがなされていて、去年でも充分動いてたのに今年また作ってる(笑)。そんな感じで、そのこと自体は非常にいいことだと思うんですけど、ただ、いろんなゲームを気軽に遊びたい僕としては大作ばっかりじゃちょっと疲れるんです。最近の大作指向、ハイクオリティ指向の中で、ああいう、『Wetrix』みたいな新ゲームはすごく新鮮に見えて、逆にすごく興味を持ちましたね。

Q ところで『ゼルダ』のすごいと思ったところは？

A 『ゼルダ』は、『Wetrix』とは対極にあるデコラティブな作品ですけど、『ゼルダ』の、有無を言わせないすごみっていうのは、アクションがワンボタンなんですね。そのワンボタン、ワンアクション対応っていうのを徹底したところに、僕はすごく驚きを感じて。で、宮本さんがいたんで「すごいですね、このアイディア」って言ったら、「でも、ハードコアなゲームユーザーからおしかりがあるんですよ」っておっしゃってましたけど、僕は全然、宮本さんが正しいと思いましたね。ジャンプしながらぶったぎるみたいなことができなくなりますけど、そのぶん直感的な操作が可能になってるし、すごくいいシステムだなぁ、と感じたんです。

◆飯田さんが関心を持った『Wetrix』。アメリカではオーシャンから発売されるこのパズルゲーム、日本でも某社から出る予定

Q ところで日本のN64の現状はどうお考えですか？

A 僕はトキワ荘メタファーで考えていまして、宮本さんが手塚治虫。まぁ手塚さんと任天堂を重ねちゃうのも乱暴すぎるんですけど、N64の苦戦ぶりっていうのがちょうど手塚治虫のスランプ時代に思えるんです。で、手塚治虫は劇画に押されてたわけですよ。劇画が『バイオハザード』であり、飯野賢治の作品であり、青年層たちの問題意識とかを、如実に表した作品群。手塚治虫が「愛と誠」とかに押されて困ってたときに、起死回生の「ブラックジャック」が出るんですね。『ゼルダ』はその「ブラックジャック」になれるのかっていう風なたとえ話的に僕は考えているんです…、評論家的に(笑)。

Q なるほど。それで、『ゼルダ』は「ブラックジャック」になれるんでしょうか？

A 僕自身は、「ブラックジャック」になったと思いますね。

他の人がどう受けとめるかはちょっと保証できませんが…。『マリオ64』と同じように売れるかどうかっていうのが、これは任天堂の営業努力にかかっていると思いますよ。

Q 実際にムービーを見た者からすると、1日も早く『ゼルダ』のCMを流してほしいと思うんですけどね。

A そうですね。今からやっても問題ないですよね。早すぎはしないですよね。

マリーガルとの出会い

Q そろそろ、飯田さんの『巨人のドシン』についてもお聞きしたいんですが。

A 『巨人のドシン』はねぇ…。あのう、苦労してますよ(笑)。

Q まず、飯田さんがN64でゲーム作りたいって思うようになったのは『マリオ64』に触れたのがキッカケだとか。

A そう、そうなんです！ とにかくこのゲームは面白いし、本当にスゴイと思ったんですよね。それにコントローラ…、3Dスティックもすごかった。『マリオ64』の出来の良さもさることながら、コントローラはもう20世紀の発明品に数えられる、これはもう、スミソニアン博物館に入れてもいいんじゃないかって(笑)。

Q 3Dスティックが飯田さんをN64の世界に引っぱりこんだと(笑)。

A もちろん『マリオ64』もすごすぎて…。ちょうどそのころ、僕は会社を辞めていて、いまの日本のゲーム業界では会社を辞めたらゲームを作ることはできないですよね。そこでゲームとは関係ない仕事をやってたんですね。でも、N64と『マリオ64』を見て「やっぱゲーム作りたいな」って強烈に思いはじめて、たまたま知人の紹介でマリーガルと知り合えて、僕自身が思ってたこととマリーガルが考えていたことがとても似ていたんです。僕はもう会社勤めはしたくない、会社の中でゲームを作ると、なかなか思い通りにならないっていうのが、過去の経験からわかっているんですね。ゲームは作りたいけど会社は作りたくないと。できればフリーのゲームデザイナーになりたいなぁと思っていたんですよ。でもどうしたらいいかわかんないっていう時にマリーガルが「もう会社はいいんですよ。マリーガルとしては会社なんか見てません。個人しか見てないんです」というところで接点があったんです。

Q かっこいいセリフですねえ。

A それで、N64でゲームを作りたいんですけどって言ったら、「待ってました」って感じで(笑)。それからはトントンと(笑)。マリーガルっていうのは、任天堂も出資してるんですが、特にハード…プラットフォームにこだわらないんですね。で、何で作ってもいいよって言われたんですけど、その時はN64で作りたかったんです。

Q 64DDというのもその時から？

A そうです。なんで64DDがよかったかっていうと、僕は元々パソコンゲームというかコンピュータが好きなんです。で、コンピュータのどこにひかれるかっていうと、自分の行為が全部コンピューターにストックされていって、ある種自分の心地よい状態みたいなのがサンプリングされてるってのが好きなんですよ。それで読み込み半分、書き込み半分の 64DDが出るっていうんで、手を挙げてしまった…(笑)。

飯田 和敏 INTERVIEW ―― about DOSHIN

◆『巨人のドシン』の舞台となる島のイメージ図。この島からどんなドラマが生まれてくるんだろうか？

ひょうきんな感じの「巨人」

Q その時すでに『巨人のドシン』のアイディアはあったんですか？

A 去年実家に帰って、僕が子供の頃に描いた絵を親が持ってきてくれて、それが巨人の絵だったんです。それが直接アイディアってわけじゃないんですけど、昔から、デカいものを見たいとか、デカいものになりたいとかそういう欲望がずっとあったんですよ。それで、いざゲームを作ろうってときに、巨人を使ったゲームを作りたいなと。で、それをどうゲーム化していくかっていうのはその時から考えはじめて…。だから64DDじゃなきゃできないアイディアというわけでもないけど、64DDで作りたいっていう思いと巨人を作りたいっていう思いからスタートしてるんで、結構渾然一体となってるわけですね。

Q 具体的にはどんなゲームになるんですか？

A 巨人がどんどん大きくなっていく…。そういうときに、いろんな思いや誤解も一緒に大きくなっていく。だけど生きていかなきゃならない。なんかちゃんとしなきゃいけないっていう、それをゲームにしたいなっていうのがあるんです。

Q キャラのデザインは決まってるんですか？

A はい。結構味わいのある…。これもねぇ、巨人に関しては僕がデザインしてるんですけど、企画の最初の頃はわりと人間が大きくなった巨人だったんだけど、決定したデザインではわりとバケモノ的なんですよ。

Q 怖い巨人に？

A いや、怖くはないです。ひょうきんな感じだけど人間ではない。昔の企画書をみるとちゃんと人間で、腰巻きとかしてる。何でバケモノ的に変わってきたのかなって考えてみたら、人間の形をとっちゃった場合は、まず男か女かってのがありますよね。それから、小さいモノと大きなモノ、これにもっといろんな要素も含めていきたいなって思ったときに、男と女ってのもあるし、暴力と包容力とか、正義と悪でもいいですけど、そういうあらゆる二項対立の要素を一つの存在にまとめたいなぁってい う…。そうなると人間ではできないし、かなりモンスターっぽくなるんですよね。それにいろんなモノになれるんですよ。形は変わんないんですけど、性格がね。

Q プレーヤーがどういうことを指向するかによって、性格も変わっていくと。

A そうなんです。あの大魔神に2タイプいるのと一緒で、やさしい巨人とおっかない巨人っていう両極端なモノが同居してる存在として、いまやってるんですけどね。

飯田サーガ3部作完結編

Q 永遠に終わらないゲームって言われてますが、エンディングみたいなものは？

A エンディングはあるんですよ。変に先入観持たれると困るんであんまり言えないですけど。ちょうど去年、僕の父親が死んだんですよ。それが個人的には衝撃で。突然死んだんですよ。それまで死ぬとか生きるとか考えなかったんだけど、音楽が終わるように人も死ぬんだなぁ。で、ゲームも死ぬんだって。でも、ゲームはもう1回出来るんですよね。

Q 巨人の舞台は変わっていくんでしょうか？

A 今回作っているのは変わらないです。南の島っていうのがあって、64DDでやろうと思ったのもそこにあって、今回の舞台は南の島で、わりとプリミティブな世界で、人間たちがピラミッド作ったりするんだけど。やっぱり現代版もほしいじゃないですか、「ニューヨークに巨人現る」みたいな。でも最初の1本目はプリミティブにいきたいなと。でも、書き換えができるようになったらぜひやりたいですね。

Q そういう意味で『太陽のしっぽ』に通ずると。

A そうなんです。『アクアノート』と『太陽のしっぽ』っていうのは、「スターウォーズ」みたいなもんで、飯田サーガなんですよ(笑)。これは僕しか知らないんですけど…。『アクアノート』に出てくるオブジェクトの中に、巨人の足跡があって突然とぎれてるんです。巨人はそこで倒れて島になるんですが、それが『太陽のしっぽ』の舞台になってるんです。で、人の形をした島の鼻のあたりにオブジェがあって、そこで人間が生まれて、島を駆けめぐるっていう物語だったんですね。で、その島になった巨人は生まれてから死ぬまで何をしてたのかっていうのが、今回の『巨人のドシン』のテーマなんです。

Q 最後に、アメリカで発売することになればどんなタイトルにするつもりですか？

A 『キョジン・ザ・ジャイアント・ドシン』(笑)…、まぁ笑い話ですけど。『ドシン・ザ・ジャイアント』っていうのが一般的でしょうか。

Q じゃあ、来年のE3では発表されるんですね？

A そりゃわかんない(笑)。

◆ご覧のとおり、芝生の上で胡座（あぐら）を組んでのインタビュー。とっても気持ち良く、飯田さんの話を聞くことができたのだ。ただし会場の隣には線路が引いてあって、貨物列車がたびたび通過（アメリカの鉄道貨物ってめちゃくちゃ長いのだ）。列車が通過するたびに録音テープを止めるハメに

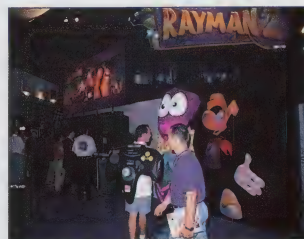
サードパーティー案内

とっても元気なN64の仲間たち

E3の会場を歩いていると、あちらこちらにN64のコントローラ置かれている。とっても悲しい思いをした今春の東京ゲームショウとはまったく大違い。今更ながらにアメリカでのN64人気を痛感した。ここからは64ドリームの総力をあげて(3人だけど)取材した結果、判明したN64ソフト(開発中のものを含む)の全てを紹介するぞ!!

ユービーアイ ソフト UBI SOFT

prime time.

日本では『レイマン』で有名なユービーアイソフト。海外では高いゲーム開発力がある会社として評価されており、今回も多くのN64ソフトを開発している事が判明した。既に日本での発売を表明している『バックバンブル』と『トニックトラブル』以外にプレイできたのが、未来世界のマシンを駆使する『スカーズ』というレースゲーム。完成度も高そうだし、レースゲームということであまり違和感もないので、日本での発売可能性も高そうだ。PSでの出展ながら、『オールスターテニス』もN64への移植が決定している。

◆期待の『レイマン2』はパソコン版でのプレイのみ。でもN64への移植も行う予定とのことなので楽しみだ

◆本誌でも紹介したことのある『バックバンブル』。開発度はだいたい50%くらいだと感じた

アクレイム ACCLAIM

prime time.

コナミと並んでNOAの前にどっかり腰をおろす感じのアクレイムブース。日本では、『テュロック』と『エクストリームG』の2本が発売されただけだけど。ブースに展示されているラインナップは豪快だ。N64ソフトの開発にかける自信と、意気込みがブースからもヒシヒシと伝わってきたぞ。アメリカではスポーツゲームの人気が高いこともあって、特にスポーツゲームに力を入れているのが印象的だ。スポーツゲームの中では、前作に引き続き『NFL クオーターバッククラブ'99』の画面のキレイさは印象に残っているが、アメフト人気がいまいちの日本では発売は難しそうだ。アメリカの野球選手しか登場しない『オールスターベースボール』は、選手を全部日本の選手に作りかえれば可能性があるかも。最近人気が高まっているNHLだが、これもなんとも言えない。実は、個人的に最も気に入ったのが『WWF ウォーゾーン』。レスラーの動きもなかなかカッコイイし迫力満点。とにかくイイのが金網デスマッチ。どれくらいの技が繰り出せるのかはわからないが、これなら日本でもいけそうだ。『バストアムーブ2』は、日本でも人気の高い『パズルボブル2』のこと。これは発売されてもいいかも、ねえタイトーさん。また先日1作目が発売されたばかりの『エクストリームG』は、既に2作目が登場している。唯一残念なのは『テュロック2』がプレイできなかったことだ(実は「たいして画面が変わってないなあ」と思いながらをズーッと前作の『テュロック』をプレイしていた馬鹿なわたしです)。1日も早くプレイしてみたいものです。なお、ちなみに『フォーセーケン』は『エフ〜FLYING HUNTERS』で8月28日に日本で発売される。

◆スポーツゲームを制するものがアメリカを制するといった感じ。どこのブースでもとにかくスポーツゲームが多い

◆目に焼き付いて離れない『WWFウォーゾーン』の金網デスマッチの画面。日本発売を強く希望いたします

E3で判明したN64ソフト			
プ	NFL クオーターバッククラブ'99	SPT	20%
プ	WWF ウォーゾーン	SPT	50%
プ	オールスターベースボール	SPT	40%
プ	NHLブレイクアウェイ	SPT	20%
プ	フォーセーケン	SHT	100%
プ	バストアムーブ2	PUZ	60%
プ	エクストリームG−2	RAC	90%
ビ	シャドウマン	ACT	30%
展	サウスパーク	ACT	10%
開	テュロック2	SHT	100%

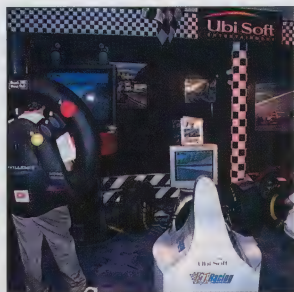
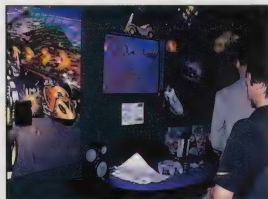
表の見方：プは実際にN64でプレイできたソフト。ビはビデオで出展されていたソフト。展はポスター等で展示のみのソフト。開は他機種での出展ながらN64での開発が決定しているソフト。なお最後の数字は日本での発売可能性を希望も込めて編集部で独断で決めてみました。

◆N64実機で動いていると思われるビデオ展示のみながら、その迫力が充分すぎるほどに伝わってきた『シャドウマン』。血のりがベタッと壁に飛び散ったりしてチョット恐い感じ。ジャンルとしては3Dダンジョンのアクションアドベンチャーゲーム。日本発売は難しいかも

◆こちらは開発だけが表明されている『サウスパーク』。アメリカでは人気のアニメをベースにしたゲームだ。ブースではコミックに登場するキャラの人形の展示とアニメが流されていただけで、ゲーム内容等は残念ながら不明でした

はみだしE3 7 会場内にはマスコミ用のプレスルームがあって自由にパソコンやプリンター、ファックスを使うことができる。さっそく日本にメールを送ろう。と思ったけど当然のことながら英語しか使えないのだ。原稿を全部ローマ字でかけばOKなんだけど、それじゃあねえ…。

E3で判明したN64ソフト			
プ	バックバンブル	SHT	100%
プ	トニックトラブル	ACT	100%
プ	スカーズ	RAC	90%
ビ	レイマン2	ACT	90%
開	オールスターテニス	SPT	90%
開	F1 レーシングシミュレーション	RAC	80%

↓スーパーコンピュータによって支配された世界がレースの舞台。攻撃アイテムを持つバギーの様な形をしたパワフルなマシンを操縦するレースゲームが『スカーズ』だ

←ショウではパソコンでの操作だが、N64への移植が進んでいる『F1レーシングシミュレーション』。馴染みあるF1だけに日本でも遊べそうだ

日本で発売が決定しているソフト

8月7日『イギーくんのぶら2ぽよん』

硬派なゲームを開発しているイメージが強いアクレイムにしてはめずらしい、レース要素を含んだはちゃめちゃアクションゲーム。まんまるのコミカルなキャラクターが、アームを使って100以上あるステージの頂上を目指して飛び跳ねていく。

←日本版には新たに描きおろしたキャラクターが登場する。むろん4人対戦もバッチリだ

8月28日『エフ〜FLYING HUNTERS』

←とにかくハデハデのグラフィックが印象的。あまりの過激さに目を回さないように

アメリカでは『フォーセーケン』と言われているソフト。360°全ての方向に移動しながら、攻撃できる3Dシューティングゲーム。飛び交うレーザーや、爆発するミサイルなどのド派手な光の演出はとっても過激だ。もちろん4人対戦も可能。

98年末予定『テュロック2(仮)』

巨大な恐竜や難敵とのバトルに燃えた『テュロック』の続編が、表現のしようがないほど美麗なグラフィックを引っさげていよいよ登場する。絶壁を登り、大河を泳ぎ、前作より近代化された世界で始る壮絶なバトル。年末の登場がいまから待ち遠しい!!

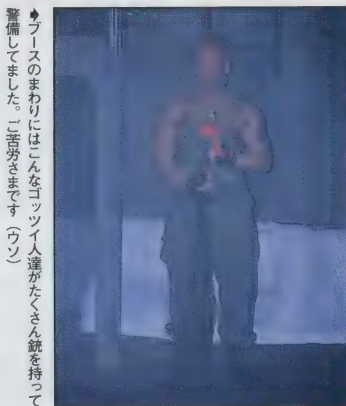
←細部まで作り込まれたグラフィックはスゴイ。壁の染み1つに対してもこだわりがうかがえる

コナミ KONAMI

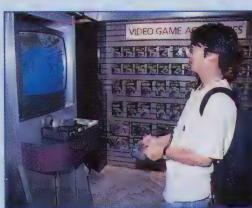
E3で判明したN64ソフト			
ビ	デッドリーアーツ(GASP)	ACT	発売中
ビ	ハイブリッドヘブン	RPG	100%
ビ	キャッスルバニア(ドラキュラ3D)	ACT	100%
プ	サバイバーデイワン	ACT	50%
プ	インターナショナルスーパースターサッカー'98	SPT	発売中

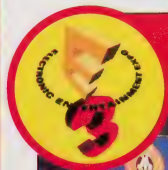
NOAの真正面に大きなブースを構えるコナミ。『メタルギアソリッド』の世界感をイメージしたブース作りになっていた。『ハイブリットヘブン』や『ドラキュラ3D(キャスルバニア)』のプレイを期待していたのだが、残念ながらビデオでの上映のみ。ただ『ハイブリッドヘブン』に関しては、ビデオの上映時間も長く、昨年のビデオとくらべても開発は順調であることがうかがえる。早ければ秋の東京ゲームショウかニンテンドウスペースワールドで実際にプレイできるかもしれないぞ。また今回突如登場したのが『サバイバーデイワン』という3Dダンジョンを主人公が動き回るアクションアドベンチャー風ゲーム。ただ急遽出展したという感じで、まだ内容についてはなんとも言えない。

←NOAの真正面ということで、人通りも多いが、かなり広いブースなので、中はゆったりしていた

←ブースのまわりにはこんなゴッツイ人達がたくさん銃を持って警備してました。ご苦労さまです(ウソ)

E3会場で見つけたあれこれ その1 赤外線コントローラ

周辺機器もいろいろとユニークなものが多いのがアメリカ。周辺機器を専門に開発している会社も多く、あちらこちらブースでユニークなコントローラや振動パックが展示されている。われわれがまず発見したのは赤外線ワイヤレスコントローラ。カタログでは90フィート(約9メートル)まで使えるとのことだが、実際にプレイしてみると5〜6メートルくらいかな。大きなお家に住んで、大画面のテレビやスクリーンでゲームができるとってもうらやましい環境にいる人にはピッタリかも。お店では80ドル弱で販売中。

←最初はおっかなびっくりで、離れてやってみた。とりあえずちゃんと遊べることを確認

←こーんなに離れて試しても充分OK。だいたい5〜6メートル位は大丈夫だったぞ

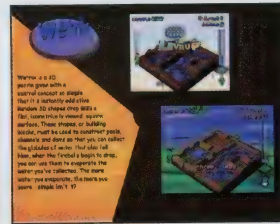
はみだしE3 8 英語しか使えないパソコンをあきらめて、仕方なく日本との連絡やメールのやり取りは時差の関係もあるし、取材が終わってから夜遅くにホテルで行った。なんとその通信費の高いこと、高いこと。実は往復の飛行機代金と同じ位かかってしまったのだ。社長、ごめんなさい。

サードパーティー案内

◆アメリカでは6月に発売が決定している『ミッション：インポッシブル』。そういえば64ドリームの創刊準備号でもこのソフトを紹介しているのだ。あれから2年。ついに日の目を見ることに…。アメリカで…

E3で判明したN64ソフト			
プ	GT64チャンピオンエディション	RAC	80%
プ	ミッション：インポッシブル	ACT	80%
プ	ウェトリックス	PUZ	100%
プ	ルーニートゥーンズ	ACT	10%
プ	スペースサーカス	ACT	50%
開	V－ラリー	RAC	90%
開	タスマニアンエクスプレス	ACT	10%
開	ジェスト	ACT	10%
開	ダックドジャース イン ザ 3rd 1/2 デメン	ACT	10%

インフォグラムス/オーシャン INFOGRAMES/OCEAN

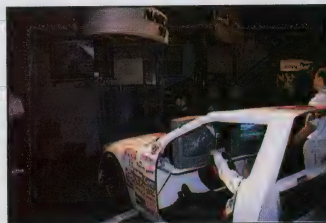
日本ではオーシャンとしてのほうが名前が知られているかもしれないインフォグラムス。N64ソフトの開発に力を入れている会社の1つだ。『GT64』は『マルチレーシング』のシステムを進化させて開発中のレースゲーム。背景やマシンの動きが良くなっているし、とっつきやすいレースゲームなので日本での発売可能性も高そう。『ミッション：インポッシブル』は日本でも是非発売して欲しいソフト。『ゴールデンアイ』との比較がとっても楽しみだ。『ウェトリックス』は、『巨人のドシン（仮）』を作っている飯田和敏さんお気に入りのソフト。単純なルールのパズルゲームながら、ハマリ度は高い（NOAのブースにも置いてありました）。『ルーニートゥーンズ』はワーナーブラザーズの人気キャラをモデルにしたゲーム。日本でも人気の高いワーナーのキャラなので、日本でも発売されるかも。『スペースサーカス』は昨年の「ニンテンドウスペースワールド」でもビデオ出展されていたから、知ってる人も多いかも。キャラクターのスピード感あふれる動きが印象的だった。ゲームの完成度しだいでは、日本での発売の可能性も高まるかも。楽しみなソフトが多いブースであった。

◆『マルチレーシング』の続編といった感じの『GT64』。日本でもカッコイイマシンをぶっ飛ばせるか

◆日本でも年内に発売が予定されているこのソフト。何度も繰り返し遊べるゲームの登場は待ち遠しい

エレクトロニックアーツ ELECTRONIC ARTS

E3で判明したN64ソフト			
プ	NHL'99	SPT	40%
プ	ワールドカップ'98	SPT	70%
プ	マデンNFL'99	SPT	50%
プ	ナスカー'99	RAC	80%

スポーツゲームの開発では定評のあるエレクトロニックアーツのブースは、予想通りスポーツゲーム中心。アメリカでは人気の高いNHLやNFLだが、どうしても日本発売の可能性は低くなってしまうだろう。『ワールドカップ'98』は先日発売された「FIFA～ロードトゥワールドカップ'98」の続編とされているソフトだ。非常に出来が良かったし、個人的にも好きなソフトなので日本発売して欲しいぞ。

◆それにしてもアメリカでのスポーツゲーム人気はスゴイ。特にアメフトは想像以上の人気だ

◆車の中に置かれた「ナスカー」をプレイしている子供。ちなみにとなりにはPS版が置かれている

アイドス EIDOS

E3で判明したN64ソフト			
プ	ファイティングフォース64	ACT	80%

「『トゥームレイダース』のN64版がないかなあ」、とかすかな望みを持って訪れたアイドスのブースで発見したのは『ファイティングフォース64』。マップ上をキャラを移動させながら進む、格闘アクションゲームだ。

◆日本ではPS版が『メタルフィスト』の名前で発売されている。N64版の登場もあるだろう

E3会場で見つけたあれこれ その2

ベスト型振動パック

なんとベストの中に振動パックを仕込んだユニークな周辺機器を発見!! 背中のツボをうまく刺激するように振動パックをいろんなところに配置できたら、健康器具としても売り出せるかも？ ただ電力の消耗が激しそう。

◆背中のあちこち（3ケ所位）が振動する。肩こりぎみのサオヘンにピッタリでした

はみだしE3 9 プレスルームでは飲み物はもちろん簡単な食事も自由にできるようになっている。会場内でもハンバーガーショップなどで簡単な食事ができるんだけど、すぐに10ドル位かかってしまう。なんたって円安だからね（当時、10ドルで1400円位）。

●インフォグラムスが開発中のソフト

V-ラリー

◆トヨタ、フォード、三菱などの実際のラリーで活躍する最新のマシンが何台も登場するラリーゲーム。日本でも発売して欲しいぞ

ジェスト

◆ゆかいな主人公が登場する、いろんな要素を組み合わせた楽しげなレースゲーム。様々なアイテムを手にいれてパワーアップ!!

タスマニアンエクスプレス

◆日本では「タスマニアンデビル」として放送されていたアニメのゲーム化。たしか竜巻起こしながら走っていたような思い出があるぞ

ダックドジャースインザ3rd 1/2デメンジア

◆こちらもとてっも懐かしいワーナーのアニメキャラ。なんと開発を担当しているのはあのパラダイム社なのだ。一体どんなゲームに?

マインドスケープ MINDSCAPE

E3で判明したN64ソフト			
プ	ラットアタック	ACT	50%

画面上にわらわらと登場するたくさんのネズミ(ラット)を、いろんな特徴を持ったネコを操作しながら退治するというパズル性の強いアクションゲーム。ステージは全部で100レベルまであるらしいので、飽きることはなさそうだね。

◆PS版での登場も予定しており、N64へも移植とのこと。レベル100なんてどんなに難しいのか想像がつかないね

ハズブローインタラクティブ HASBRO INTERACTIVE

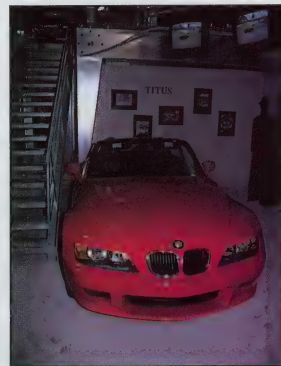
E3で判明したN64ソフト			
プ	グローバー	ACT	50%

ハズブローといえば、スターウォーズやGIジョーのフィギュアで有名な会社。その玩具メーカーがN64の新作を登場させたということで、けっこう話題になっていた。3Dマップのアクションゲームで主人公キャラはその名の通り手袋(グローブ)。

タイタス TITUS

E3で判明したN64ソフト			
プ	スーパーマン	ACT	90%
プ	ロードスターズ'98	RAC	90%
プ	バーチャルチェス64	TAB	30%

昨年はNOAのサードパーティーゾーンでの出展だったタイタス社。今年は独自のブースで、オリジナルソフトを出展していた。昨年はビデオのみの展示だった『スーパーマン』がプレイ可能。残像を残しながら画面内を移動するスーパーマンの勇姿はなかなかユニークだぞ。ただゲームの開発度はまだ低そうだ。『ロードスターズ'98』はランボルギーニに替わって、BMWのスポーツカーをフューチャー。この2本は日本でも発売可能性は高そうだ。アメリカでは6月に発売が決定している『バーチャルチェス64』。チェスの強さレベルはわからなかったが、最強のシステムでは世界チャンピオンにも勝てるほど進んでいるのがチェスの世界。N64ではボードゲームが少ないので、貴重なソフトになるかもしれない。

◆ランボルギーニディアブロよりも安いBMWのロードスター。開発費用も安くてすむのかな?

◆チェスのコマはそれぞれ形に個性があって絵になりやすい。将棋じゃちょっとむずかしいかな

アスキー ASCII

E3で判明したN64ソフト			
プ	エアーボーディンUSA	RAC	発売中

アスキーブースで展示されていたのはなんと『エアロゲイジ』ではなく、日本ではヒューマンから発売されていた『エアーボーダー64』のUSAバージョン。また日本でもお馴染みのハンドル型コントローラ「ハイパーステアリング64」が「アスキーホイール64」の名前で展示されていた。

※「エアロゲイジ」はビデオで流れてました

◆スッキリして広々としたアスキーのブース

◆何故ゆえにアスキーブースに『エアーボーダー64』なの?

はみだしE3 10 アトランタでのE3は今年で最後。来年からはロサンゼルスでの開催となる。日本からいくにはとっても便利になりそう。なんたって帰りの飛行機はロサンゼルス経由で、アトランタからロサンゼルスまでも6時間もかかったもんね。開催期間は5月13日から15日の3日間。

サードパーティー案内

サブゼロ

ミッドウェイ

最新作が6月に発売予定とのことで、力を入れていたのは『モータルコンバット4』。スーファミ版は日本でも発売されていたが、かなり過激なシーンも多いので日本発売は難しいかも。同様に『バイオフリーク』もかなりギトギトのアメリカンテイストといった感じで、こちらもしんどいかな。『NFL ブリッツ』はアーケードで人気のゲーム、シミュレーション要素が少ないので、気楽に遊べるのが特徴だ。『チョッパーアタック』は『ワイルドチョッパーズ』のこと。アメリカ版では操作系に改良が加えられていた。任天堂から発売予定だった『ボディーハーベスト』は本誌創刊準備号からカタログに載っている息のながいソフト、これも無理か。『ゲックス64』はトカゲ(カメレオンみたいに舌がびよーんと伸びるのだ)が主人公のゲーム、まだ開発途上といった感じ。『ラッシュ2』は日本版(日本の地名や道路が入ってるもの)があれば面白いかも。お薦めは『マイクロマシーンズV3』と『オフロードチャレンジ』の2本。前者はテーブルの上に作られたちっちゃなコースを真上から見た視点で、小さな車を操縦するレースゲーム。イライラしながらもハマルかも。後者はオフロードをガンガン突き進むレースゲーム。こいつはとっても面白い。発売を強く希望!!

モータルコンバット4

↑アメリカでは大人気の格闘ゲーム。かなり激しい戦闘シーンが売り物のゲームなので、日本発売は難しいかな？ スーファミでは発売されてたのにね

NFL ブリッツ

↑各社から数多くのアメフトのゲームが発表されているが、スームズなキャラの動きや綺麗な画面は他社の物と同様

↑人肉を食らいにやってきたエイリアンを退治するという過激なコンセプトの『ボディーハーベスト』もプレイできた

↑『ゲックス64』はトカゲを主人公にしたアクションゲーム。カメレオンとはちがうので念のため

↑ブース内では、迫力抜群のモタコンのキャラ達とに記念撮影ができる。本物さながらの迫力にビビッテしまいました。キャラは左からサブゼロ、ソーニャ、ターニャ、スコルピオンの4人なかなかでしょ

ラッシュ2

↑前作『サンフランシスコラッシュ』の続編。ドカーンと車がジャンプしてビルを飛び越えるシーンはプレイしていて爽快だ

オフロードチャレンジ

↑日本での発売を是非実現して欲しいソフトの一つ。大きなゲーセン用筐体でもプレイだったが、N64にも完全移植してほしいぞ

E3会場で見つけたあれこれ その3

グローブコントローラ

片手でプレイできるグローブ型のコントローラを発見。まるでフレディが手に付けている鉄のつめみたいだ。家で寝転がって片手で遊ぶにはいいかもね。でも操作になれるにはかなり時間がかかりそうだ。

↑手首の回転がそのまま3Dスティックにつながるのだ。右手に装着しているのがわかるかな

E3で判明したN64ソフト			
プ	モータルコンバット4	ACT	30%
プ	バイオフリーク	ACT	30%
プ	NFL ブリッツ	SPT	20%
プ	チョッパーアタック(ワイルドチョッパーズ)	SHT	発売中
プ	ボディーハーベスト	SHT	60%
プ	ゲックス64	ACT	50%
プ	ラッシュ2エクストリームレーシングUSA	RCE	30%
プ	マイクロマシーンズV3	RAC	70%
展	オフロードチャレンジ	RAC	80%

ビデオシステム
prime time. VIDEOSYSTEM

実はE3の会場は西館と東館にわかれていて、西館はゲームメーカが中心で東館はパソコンゲームメーカーが中心。人通りは圧倒的に西館のほうが多く、ビデオシステムのブースが東館にあったのが残念だ。ブース内に展示されていた3本のソフトで全てプレイ可能。『エアロファイターズアサルト』は『ソニックウイングスアサルト』のこと。また、ハリアーといえば知る人ぞ知る、垂直離着陸ができる有名な戦闘機。このハリアーをモデルにパラダイム社が開発しているのが『ハリアー2000』だ。戦闘機の動きもスムーズであまりストレスを感じない。これは期待できそう。本物のF1まで置くほど力を入れていたのが『F1ワールドグランプリ』。非常に綺麗(あの宮本さんも誉めてました)な画面で動きもなめらかなこのゲーム超々期待したい。

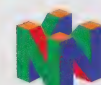
E3で判明したN64ソフト			
プ	エアロファイターズアサルト	SHT	発売中
プ	ハリアー2000	SIM	99%
プ	F1ワールドグランプリ	RAC	99%

↑このF1があれで、ハリアーがそれか!! なるほど。みんな何が言いたいか分かったよね

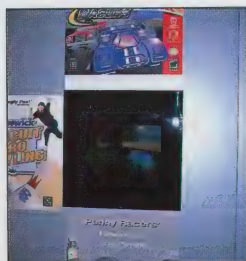
↑西館にあればもっと沢山の人が来てたなずなのに。うーん残念

カプコン
prime time. CAPCOM

これまで何度も本誌で「カプコンはE3でN64の新作を発表するかも」と書き続けていたのに、何にも展示がなかった非常にショックなブース。でもご安心あれ。カプコンはE3前日のNOAのカンファレンスでも、正式契約した会社の一つとして紹介されており、アメリカでの期待の高さがうかがえた。インターネットなどで配信されているニュースでは、昨年も紹介したディズニーのキャラを使ったテトリス風のパズルゲームを開発しているようだ。これに関してカプコンの岡本氏は「親子で遊べるような明るくて楽しいパズルゲームを作りたい」と語っている。あんまりじらさないでそろそろお願いしますよ、カプコンさん。

↑ある情報によれば、64DDのソフトも開発しているもよう。来年のロスでは大丈夫でしょう

ティ・エイチ・キュー
prime time. THQ

E3で判明したN64ソフト			
プ	クエスト64	RPG	100%
プ	WCW VS NWO REVENG	ACT	80%
プ	ペニーレーサーズ	RAC	100%

ゲームソフトの販売元として有名なTHQでは、3本のソフトが展示されていた。どれも日本でもお馴染みのソフトばっかり。日本より一足お先に発売される『クエスト64』は『エルテイル』の事。『WCW VS NWO REVENGE』のベースは個人的にも大好きなアスミックの『バーチャルプロレスリング64』の進化版。『ペニーレーサーズ』は日本では発売日が決定した『チョロQ64』のこと。

↑日本でも馴染みのタイトルが多くてなんかホットした感じのTHQのブース

E3会場で見つけたあれこれ その4 セーラームーン

一般のゲームファン向けでないことからか、日本にあってアメリカにないものはハデハデコスチュームのおねえさんとコスプレしてる人。数少ないコスプレ嬢の写真がこれ。なぜか檻の中ではげしい踊りをしていたセーラームーンでした。

↑「踊り子さんには手を触れないで下さい」のアナウンスはありませんでした(当然か)

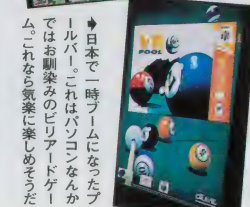
クレイブエンターテインメント
prime time. CRAVE ENTERTAINMENT

E3で判明したN64ソフト			
プ	フライングドラゴン	ACT	発売中
プ	ミロズアストロレーンズ	ACT	30%
展	シザーズパレス	ETC	40%
展	VR プール	ETC	50%

ここでプレイできたのは2本のソフト。『フライングドラゴン』は『飛龍の拳ツイン』のこと。『ミロズアストロレーンズ』はボーリングとゴルフのミニゲームの宇宙ブレンドといった感じ(何のこっちゃ?)のゲーム。紫を基調にしたかなり個性的な色使いは好き嫌いがわかれるところ。

↑直訳するとシーザーの宮殿、実はこれラスベガスにある有名なカジノの名前。つまりカジノのゲームということだな、ウン

↑GB版の『川にぬし釣り』や『牧場物語』も展示。そのうち『ぬし釣り64』も登場するかも

↑日本で一時ブームになったプールバー。これはパソコンなんかではお馴染みのビリアードゲーム。これなら気楽に楽しめそうだ

はみだしE3 11 お金がないので、カメラマンを連れて行けない64ドリーム編集部。写真は全て自前のカメラで撮影しました。1000枚もの写真を取ったのはいいが、写真がちゃんと写っているのを確認するまで、心配で心配で仕方なかったのだ。

サードパーティー案内

アクティビジョン ACTIVISION

	E3で判明したN64ソフト		
プ	クェイクII	ACT	50%

大きな壁の前にマシンが設置され『クェイクII』が出展されていただけのアクティビジョンのブース。パソコン版ではヒットした『クェイク』だがN64版ではどうなるか注目だ。またウワサではPSで発売されている『ナイトメアクリーチャーズ』のN64版が登場するとか、しないとか。

⬆この手のタイプのゲームはどうも目がまわってしまうので苦手。好きな人はハマルらしんだけどね

ケムコ KEMCO

	E3で判明したN64ソフト		
ビ	ツイステッドエッジスノウボーディング	RAC	100%
ビ	シャドウゲート64	ADV	99%
ビ	トップギアオーバードライブ	RAC	99%
プ	ナイフエッジ	SHT	100%
展	チャーリーブラストチャレンジ	ACT	99%

年末に向けて日本でもN64ソフトをたくさん発売してくれそうなケムコ。E3で発表していたソフトは、既に日本発売が決まっている『ツイステッドエッジスノーボーディング(日本名キングヒル64)』や『ナイフエッジ』以外のゲームも日本発売の可能性は高そうだ。ファミコンでも発売されていた『シャドウゲート』のN64版は、迫力あるアドベンチャーゲームに仕上がりそうだ。『トップギアオーバードライブ』は『トップギアラリー』とは開発元も異なり少しコミカルな感じになりそう。『チャーリーブラストチャレンジ』は3Dのアクション要素を含んだ、考えるタイプのパズルゲーム。今後のケムコの動きは要注意だ。

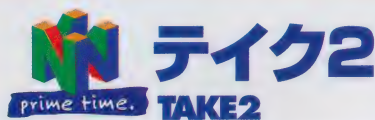
⬆ケムコのブースもパソコン中心の東館にあったのが残念。よさげなソフトが多かったのにね

⬆『ナイフエッジ』は3D画面のシューティングゲーム。重量感あるウエポンを装備して突撃!!

インタープレイ INTERPLAY

	E3で判明したN64ソフト		
プ	アースワームジム3D	ACT	40%

広くとられた商談スペースのまわりにゲーム展示スペースがあり、非常に取材しにくいブース。中に入れるのは業者関係者が中心で、入るだけで苦労したイヤな思いのある。ソフトはあのジムが3Dに進化した『アースワームジム3D』を展示していた。

⬅日本でも実はファンが多いという『アースワームジム』。発売の可能性はあるのか?

テイク2 TAKE2

	E3で判明したN64ソフト		
プ	スペースステーションシリコンバレー	ACT	30%

⬅主人公キャラがいろいろと変化するのがユニーク、でも何したら変化するのかわかんなーい

パナソニック(松下のアメリカでのブランド名)のブースに取り囲まれるように配置される本当に小さなブース。良く見ないと見落としてしまいそうだった。展示されていた、『スペースステーションシリコンバレー』はチョット変わった感じのアクションゲーム。

シグノシス PSYGNOSIS

	E3で判明したN64ソフト		
プ	ワイプアウト64	RAC	80%
プ	O.D.T	ACT	50%

PS版でも好評を博した、スピードあふれるレースゲーム『ワイプアウト64』と、3Dダンジョンを移動するアクションアドベンチャー風ゲーム『O.D.T』の2本がプレイ可能だったシグノシスのブース。さらに嬉しいことに98年バージョンのF1ゲームはN64で開発しているとのこと。これまた定評のあるソフトだけに今後の展開が楽しみだ。

➡『ワイプアウト64』はN64期待の作品の一つだ。もちろんN64ならではの4人対戦できるぞ

⬅N64版、PS版、PC版の3台が並んで置かれているのはスゴイ。だって直接比較できるものね

はみだしE3 12 究極の極悪ゲームと思われる「カーマゲドン」がN64で登場することが判明した。あまりの内容の過激さゆえ、日本での発売の可能性はほとんどないだろう。ゲームの内容は知ってる人に聞いてね。

前ページまでで紹介仕切れなかったN64ソフト

マイクピアッツァズストライクゾー

GTインタラクティブ	元ドジャースの人気選手マイクピアッツァをフューチャーした野球ゲーム

ロボテック

カプコン	ゲームテック開発の『ロボテック（日本名マクロス）』の北米での販売権をカプコンが獲得

カレッジフープス

フォックススポーツ	アメリカでは人気の高いバスケットボールゲーム

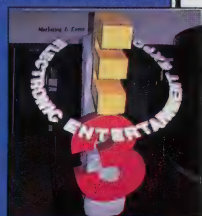
E3会場で見つけたあれこれ その5 延長コード

かなり長くなった感じがする、N64のコントローラ。だが上には上があるもので、世の中にはさらにそれを長くしたい人もいるようだ。そんなこんなで見つけたのが、コントローラ用延長コード。3メートルは長くなるはず。

◆これが必要な人って、いったいどんな大きな家にすんでいるんでしょうね

取材後記（WATARU）

E3の取材を終えて…

正直なところ、E3の取材でこれほどのページを割いてNOAやサードパーティのブースを紹介しなければならないとは思っていませんでした。アメリカでのN64は好調だと言うことは知っていても、非常にさみしい思いをした「東京ゲームショウ'98春」のこともあり、出発前はそれほど気持ちが盛り上がらなかったのも事実です。ところが実際に会場内のブースを目の当たりにし、様々な取材を続けていくうちに、アメリカではN64と宮本茂さんの実力が非常に高く評価されている事を身を持って体験しました。そしてN64という最高のマシンと宮本茂という最高のクリエーターに関わる仕事をしている自分自身に、あらためて誇りをもてたのも事実です。今回のE3の超目玉は間違いなく『ゼルダの伝説』です。N64のサードパーティはもちろん、他のハードのソフトにも、これはと思わせる楽しいソフトがたくさんあったのは間違いありません。だからこそこれほどまでにE3特集のページを割いたわけです。しかし反論はあるかと思いますが、出展されていた全てのソフトをあわせても、『ゼルダの伝説』の素晴らしさとは比べ物になりません。発売日が遅れるとか、約束をまもらないとか何かと批判の多い任天堂ですが、あの『ゼルダの伝説』が遊べるなら私は何時までも待つつもりです。実は私は今回も昨年秋のスペースワールドでもプレイをしませんでした。楽しみはその時までとっておきたいから。（円安に苦しんだ涙のE3取材チーム）

◆来年はロスからのレポートです。お楽しみに

アメリカングッズをドドーンとみんなにプレゼント!!

1. NOA社長 荒川實さんサイン 2名 ☆ポケカメシール付き

2. ゼルダが楽しみな 宮本茂さんサイン 2名 ☆ポケカメシール付き

3. ポケカメの生みの親 田中宏和さんサイン 2名 ☆ポケカメシール付き

4. E3任天堂ロゴ入り帽子 9名

3. 子供用 赤ちゃんマリオベビー服 1名

6. マリオカートジグソーパズル 1名

7. ゲームソフトケース 1名

8. 任天堂特製カレンダー 2名

9. アメリカ製 ポケモンシール 2名

10. ぬいぐるみ各種 それぞれ1名

11. ボール入り ポケモン人形 2名（5個セット）

12. E3ブース グッズ詰め合わせ 3名

13. 永見さんから頂いた おもちゃ各種 1名（1セット）

応募の方法

プレゼント希望者は官製はがきに住所、氏名を記入のうえ応募券をはってお出しください。なおハガキ1枚に付き希望商品は1点とさせて頂きます。また応募券のはられていないものは無効です。＊応募の多いものは抽選になります。

応募締切 98年7月20日

送り先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
株式会社毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
E3プレゼント係まで
＊ふるってご応募ください

とびこみニュース

任天堂とハドソンが共同出資でゲームソフト会社を設立した。新会社の名前は「招布（まねぎ）」で、本社は東京都台東区におかれる。新会社では、『ポケモンスタジアム』と同種のソフトの開発ツールを手掛け、同ツールや各種ノウハウを他のソフト会社にも提供していくとのこと。

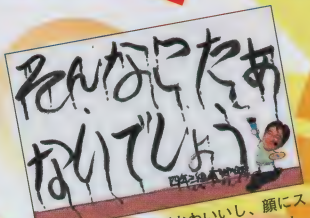
教えて本郷さん

N64の質問箱

Vol. 23

取材・構成／編集部

日本全国の本郷ファンのみなさんごめんなさい！
今月はE3関連の情報がいっぱい入ったものだから
今回の「質問箱」は2ページ減になってしまいました。
でも、アトランタへ行かなくとも本郷さんの
舌好調ぶりは相変わらず？
来月号では必ず8ページバージョンに
復活しますんで、今月もヨロシク～！

そんなにたまあないでしょう

↑右下の本郷さんがかわいいし、額にスミがついてるのも細かくていいですよね。でもなんで四年三組なの？　やっぱ、六年四組でしょう（茨城県・中川勝行さん）

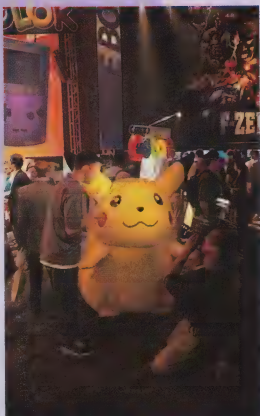
回答者　任天堂広報室企画部企画課係長
本郷好尾さん

伊勢湾台風の上陸により5000名もの死者・行方不明者が出た1959年、滋賀県大津市に生まれる。子どもの頃からヤクルトスワローズファンの本郷さん。「強い外人が好きだったんですよ。ジャイアント馬場に対するボボ・ブラジルとか、王貞治に対するチャンスとかロバーツとか…」。みんな知らんだろうな。

Q E3で本郷さんが注目したソフトは何ですか？

北海道・くりさん

やっぱり『ゼルダ』でしょうね。

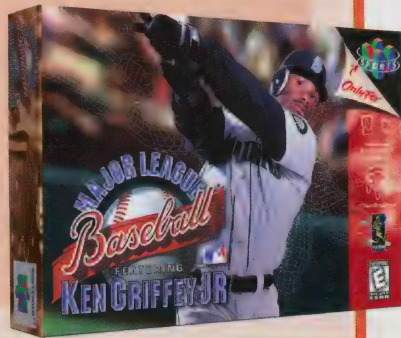
『ゼルダ』は会社的にもいちばん展示に力を入れたソフトですからね。アメリカではじめてプレイヤブルなロムを出展しましたので、それがどのような評価をいただいたのか気になるところですね。評価ということで言えばポケットカメラに関しては向こうでの人気も高く、商談がとても盛り上がったようです。ただ、『ポケモン』に関して言えば、『ポケモン』自体は海外ではじめての出展だったものですから、ピカチュウの人形が出てきても日本のようにワーって盛り上がらなかったようですね。まあ、全般的な評価としては、今回のE3はとても活気があって良かったと聞いています。

↑確かに大きなピカチュウのぬいぐるみが会場に現れても、見学者の反応がイマイチだったのは事実。でも別の意味でポケモンコーナーが大いに盛り上がったのだ（詳しくは特集を読んでね）

Q E3で出展されたソフトは日本でも発売される？

福岡県・ちゃんぐりんさん

発売されないものもあるでしょう。

E3で出展されたソフトについては、そのすべてが日本でも発売されるわけではありません。たとえば『ケングリフィーJR』のようなアメリカンテイストの強いスポーツゲームなどは可能性は低いでしょうね。まあ、こちらで評価してみないと何とも言えないところはあるんですが。

➡E3開催期間中にアメリカで発売された『ケングリフィーJR』のパッケージ。実際にプレイしたマッシーによると「アメリカらしく大味なんですが、ある意味で『パワプロ』を越えましたね」。試合前にはアメリカ国歌も流れるんだとか

『F-ZERO X』のどんなところが素晴らしいのですか？

香川県・Dr.大輔さん

やっぱりスピード感ですよね。

それに30台のマシンが同時に走るわけですし、それでいて秒間60フレームであれほどのスピード感があるというのは他のゲーム機ではマネできないことですよね。『F-ZERO X』に関してはプレイヤーがスピード感を堪能することに特化したゲームと言い切っていいでしょうね。もちろん4人対戦もできますが、1人で遊んでもたっぷりのめり込んでいただけるでしょうね。それにオマケと言ったら語弊がありますが、デスレースというモードもあって、敵をやっつけながらレースをするようなバトル要素も味わうこともできます。音楽については社内のスタッフが作曲しました。もちろん新曲もありますが、スーパーファミコン版の曲も残していますので、前作をプレイした人はきっと懐かしいと感じてもらえるでしょうね。

◆エフゼロマニアの編集部ゲーマー・アンドレも『F-ZERO X』の魅力を「スピード感と30台のマシンが同時に走ること」と、本郷さんと同じことを言っていたぞ

『F-ZERO X』が5800円になったのはどうして？

愛知県・丸山精也さん

より買い求めやすい価格にしようということです。

それに同時期に発売される『ポケモンスタジアム』が64GBパック同梱で6800円という価格になっていますから、そのへんとの兼ね合いも考えて価格を決めたということなんですね。なかには任天堂はソフトを安く売って損をするんじゃないかと心配する方もおられるようですが、損をしてまで売るようなことはないんですよ。

◆北海道の藤本淳也さんから送っていただいた本郷さんコラージュ

『F-ZERO X』でタイムアタックコンテストをやらないの？

埼玉県・オレはカットマンさん

コースがいっぱいあるんですよ。

『F-ZERO X』は全部で30弱くらい、いやそれ以上のコース数になりますし、それぞれが特徴を持ったコースになっていますので、どこでコンテストをやろうかというとなると決めかねるところがあるんですね。コンテストは64ドリームなどのゲーム雑誌でやっていただくことになると思うんですが、任天堂が主宰してコンテストを実施することはありませんし、このコースでやりましょうと推奨することも考えていません。とにかく、『F-ZERO X』はとても出来のいいソフトなんで、たっぷり告知をしてみなさんに知っていただくような方向でやっていきたいと考えています。ですからテレビコマーシャルだけでなく、スーパーファミコン版が出たころに中学生くらいだった人たちが、もう成人していると思うんですが、そのような人たちが読んでいるような一般雑誌にも多くの広告を載せることになっています。内容的には「あの懐かしの『F-ZERO』がN64に帰ってくる！」みたいな感じで、ソフト発売前後くらいに雑誌広告を出す予定になっています。

『F-ZERO X』の発売日はどうして土日じゃないの？

滋賀県・襟夫さん

絶対に土日に発売するというわけではないんです。

小学生くらいのユーザーのみなさんがとくに期待している『ポケモンスタジアム』の発売日は土曜日なんですが、『ポケスタ』に比べると明らかに『F-ZERO X』のユーザーは年齢が高めになりますよね。ですから土日にこだわらなかったというのはあるんです。『テン・エイティ』の発売から結構時間がたっているので1日も早く発売したいというのもあったんです。

◆火曜日に発売される『F-ZERO X』。それにしても、任天堂のソフトって14、21、23日に発売されることが多いよね

はみだし質問箱

Q セガの新ハードをどう思いますか？（埼玉県・牛丼星人さん）

A 「任天堂は他社のハードについてコメントしないというスタンスなんです。でも見た目で言うと大きなコントローラですねぇ」

『F-ZERO X』の追加バージョンのことを具体的に教えて。

岐阜県・石井大介さん

64DDのディスクのことですよね。

最初はカセット版で遊びつくしていただいて、いずれ64DDが発売されますよね。そのときに追加バージョンのディスクを買っていただくことになるんですが、そうすると自分でコースやクルマがカンタンに作れるようになるんです。クルマについてはいろんなパーツを組み合わせることができて、例えば重いパーツを組み合わせれば、初速は遅いけれど最高速度がとても速いクルマを作ったりすることができるんです。いわゆるエディタ機能が入ったディスクということになるんですが、このシステムを使って実際の『F-ZERO X』のコースを制作しているんですね。いわば開発ツールのようなものですから、追加ディスクを買えば、ある程度クリエイター気分も味わえるでしょうね。それから、最速ゴーストも追加で入れられるようになるかもしれませんし、友だちのところに持っていけば、自分で作ったクルマを走らせることも可能になるでしょうね。

◆この64DDが発売されれば、遊び尽くした『F-ZERO X』も再び楽しめるようになるのだ。だから中古ショップに売るなんてバカなことしちゃあダメだよ

『ピカチュウげんきでちゅう』は外人が話しても通じますか？

秋田県・平野忠清さん

その外人の方が日本語で話しかければ通じます(笑)。

基本的に日本の言葉に反応するように作っているので、英語でしゃべってもピカチュウには通じないですね。のちのち海外で発売することになれば、ピカチュウが英語を理解できるように作り直す必要があるんです。それから、音声入力で遊ぶゲームなのでプレイヤーがまったく黙っていてはゲームにならないでしょうね。コントローラを使って操作をしますけど、やはり声を出さないと楽しめないソフトなんです。

◆いやがることを言うと、ピカチュウは逃げていくのだ(たぶん)。そこでコントローラを使って追いかけるんだね(きっと)

複数のゲームに登場するポケモンは共通の3Dモデル？

愛媛県・なべねこさん

明らかに違いますよね。

作っているチームが異なるので…。質問の意味は、たとえば『ポケモンスナップ』と『ポケモンスタジアム』に登場するピカチュウが同じデータなのですか？ということだと思うんですが、画面を見ても明らかに違いますよね。イメージイラストを見ても、最新の「ポケットピカチュウ」のものとこれまでのピカチュウのものとは雰囲気が違っていますよね。そのソフトによってちょっとした違いがあることも、いい味になっているんじゃないかと思いますよ。

◆➡上が「ポケットピカチュウ」のイメージイラスト、右が『ピカチュウげんきでちゅう』イメージCG。同じピカチュウでもちょっぴり雰囲気が違うよね

はみだし質問箱

Q「マリオカート64」の追加ディスクは出ないんですか？（愛知県・沓名春樹さん）

A「もともと『F-ZERO X』のように追加ディスクに対応するようには作られていないので、対応させようにもムリなんです」

『ポケモンスタジアム』以降のN64ラインナップは？

岩手県・紆余曲折さん

8月1日の『ポケスタ』のあとですね。

秋に『ゼルダ』が出るまでに、まだ正式に決まったわけではありませんが、タイトルとしては『バンジョー』の可能性が高いでしょうね。この『バンジョー』と『ゼルダ』の間になにかほかのソフトが割り込んでくることはないと思います。『ゼルダ』のあとの候補としては、『ピカチュウげんきでちゅう』が年内に発売される可能性は高いですよね。ですから、7月14日に出る『F-ZERO X』を含めて、年内に発売されるN64ソフトは5本くらいじゃないでしょうか。あ、これはあくまでカセットに限った話で、64DDのソフトは入れてません。いずれにしても、ソフトのスケジュールに関しては正式な発売が決まってから発表することになりますので、楽しみにお待ちいただければと思います。

⬆『ポケスタ』の次は『バンジョー』？　アリやワニなど5種類の動物にも変身できて長く遊べるソフトになりそうだぞ

『バンジョー』は、どれくらい開発が進んでいるのですか？

新潟県・遠藤昌孝さん

アメリカ版はほぼ完成しています。

向こうでの発売は6月28日に決まっていますし、E3でも完成版に近いカタチでプレイできましたしね。『バンジョー』はアメリカ先行で作ってきたソフトなので、これから日本語版に直す作業に入ることになりますが、日本語版が完成するまでそんなには時間はかからないでしょうね。

➡宮本茂さんも「『マリオ64』の続編だと言ってもいいほど、良くできています」と評価するほどの『バンジョー』。E3では早くもバンジョーのぬいぐるみが参考出展されていたぞ

N64のCMはどーなっているんですか？

香川県・そーめんさん

かなりの本数が流れることになるでしょう。

すでにご覧になられた方も多いと思いますが『ポケスタ』のCMがはじまりましたし、6月下旬くらいには『F-ZERO X』もスタートしますしね。あと、N64とは関係ありませんが『ポケットカメラ』のCMも…、これは中山エミリさんが出ない新バージョンになるんです。ですから、6月末から、みなさんが「またか！」って言いたくなるくらい提供番組以外にもスポットで繰り返しこの3本のCMが流されることになると思います。『F-ZERO X』のCMの内容については、まだ正式に決まっている段階ではありませんので、詳しくはお話できません。それから『ゼルダ』のCMについてもまだ先の話になりそうなんです。

⬆『ゼルダ』のムービーを見てるとその迫力に圧倒される。悔しいけど、ゲーム雑誌のような紙媒体ではそのスゴさは伝わりにくいのだ。だからこそ、1日も早く『ゼルダ』のCMを流して欲しいと思うんだよね

64DDは必ず発売するんでしょうか？心配です。

千葉県・小川奈奈さん

必ず発売します。

任天堂だけでも64DDで作っているソフトはいっぱいありますからね。それに64DDじゃないと実現できないソフト…、例えばディスクをやめてカセットで作り直すことが不可能なアイデアや仕掛けをもったソフトが結構多いんです。『F-ZERO X』のようにカセットが出た後で拡張ディスクでまた遊べるような構想のゲームも何本か作ってますし。64DDの発売時期については『ゼルダ』が出て、N64本体が大きく普及したあとの年内を考えていますが、いずれにしても必ず出しますので安心してください。

⬆64DDを釣り上げる本郷さん（大阪府・大神晃さん）。よく見るとピカチュウの服を着てるんだよね（笑）

はみだし質問箱

Q『スーパーマリオRPG2』は、どのくらいできあがっているのですか？（滋賀県・岡田俊哉さん）

A「まあ何%というのは難しいんですが。64DDが出れば火急的速やかに出したいソフトですね」

アジア地域でのN64はどうなっているの?

千葉県・S-084-15さん

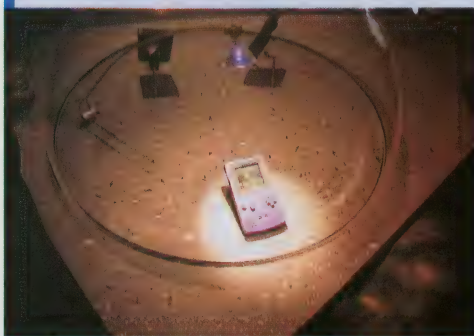
アジアのみのデータは発表していません。

3月末のN64の総出荷数は全世界で1614万台に達しました。地域別の内訳は、日本で315万台、北米…、つまりアメリカとカナダで923万台になっていまして、その他の地域が375万台なんです。アジア地域はこの「その他地域」に含まれているのですが、ほとんどはヨーロッパとオーストラリアの数字だと思います。ご存じだと思いますけど、アジア地域は違法コピーなどが多いところなんで、商売をするのはなかなか難しいんですね。

ゲームボーイカラーについて詳しく教えてください。

静岡県・落合直美さん

9月下旬に発売します。

価格は8900円になる予定です。いま、お話できるのはこのくらいなんです。E3では、ゲームボーイカラーを出展しましたが、まだプレイできる状態にはなっておらず、液晶画面にデモ映像を表示していたような状態なんです。実際、私も実物を見ましたが想像していたよりも粒子が細かくてとてもキレイでしたね。同時発売ソフトについてもまだお話できる段階ではありませんが、当初、モノクロで出る予定だった『ワリオランド2』はカラー化の方向で作り直しているんです。

⬆ホントに驚くほどキレイだったゲームボーイカラーの液晶画面。ゲームボーイでカラーテレビを見るのも夢じゃないぞ。マジで

キャラの名前はどうやってつけるの?

石川県・当日消印有効さん

開発者が決めることが多いですね。

まず、キャラに思い入れのある人が案を出しまして、それが愛称みたいなカタチで呼ばれるようになって、最後に開発チームのメンバーが集まって議論して決めるケースが多いですね。キャラの名称に関しては語感がいいとか響きがいいとか、意外にシンプルに決めてるようですね。『ゼルダ』に登場する馬の「エポナ」の名前の由来は、西洋の神話から引用したようなんですけどね。海外版のソフトでもキャラを同じ名前にしたいということであれば、アメリカと相談しながら命名するようなこともあるようですね。

⬅今月号では馬が3頭も登場したんだけど、真ん中の子馬がエポナかな? ところで、何の神話にエポナが登場するのか教えてくれるとうれしいぞ

E3に行かずに留守番した気分は?

石川県・KULAさん

あそこは暑いところですからねぇ。

それにアトランタへは2年連続行きましたから。まあ、この時期、涼しいわけではありませんが日本にいるのもいいかなあと。それにNOAのほうから、こんなものを発表しますといった資料は届いていましたし、いまはインターネットでいろんな情報が流れているんで助かりますよね。いろんなホームページを覗いていると、「ああ、これがゲームボーイカラーかぁ」(笑)なんて言ってたりしてたんです。それはそうと、今度ニンテンドウパワーで出る『Zooっと麻雀!』をやってましてね。それで半チャン10回やって、8回トップだったんですよ。こんなに強いのは僕…(編集注:以下自慢が続いたが、質問の趣旨とは関係ないのでカット)。

⬆どう見てもカッコよすぎの本郷さんです(千葉県・丸男さん)。こんなイラストも、たまにはいいでしょう

はみだし質問箱

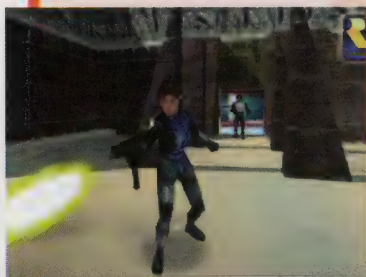
Q ポケットピカチュウの色違いバージョンを出す予定はありますか?(宮城県・うにらさん)

A 「ピカチュウは300万個に迫る勢いなんです。それでいま、ピカチュウではないポケモンで検討しているところです」

『007』の続編を出す予定はないのですか?

北海道・伊藤孝一郎さん

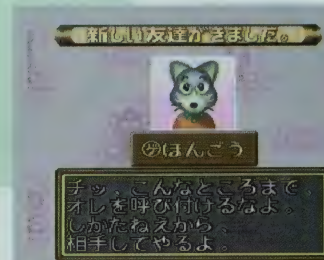
続編と言えるかどうか解りませんが作っています。

今回、E3でかくし玉ソフトとして出展した『パーフェクトダーク』がそれで、レア社の『ゴールデンアイ』チームが作っているんですね。このゲームには007は登場しないので「続編である」とハッキリ言うことができませんが、システム的には近いゲームになりそうですね。『パーフェクトダーク』が日本で発売するかどうかについてはまだ未定ですが、可能性は高いと思います。まあ、日本向きかどうか調整も必要になるでしょうね。それにしても、海外では『ゴールデンアイ』の人気が本当にスゴイですよね。今回のE3でも第1回インタラクティブアチーブメント賞の大賞をもらいましたし、日本でももっと人気が出てもおかしくないと思ってるんですけどね。きっと『ゴールデンアイ』を作ったレア社の人も「アメリカでこんなに人気があるのに、どうして日本では大ヒットしないんだろう」(笑)なんて思っていることでしょうね。

◆レア社のホームページには『パーフェクトダーク』の画面がすでに紹介されている。雰囲気はやっぱり『ゴールデンアイ』に似てるよね

ニンテンドウパワーの書き換えソフト数は、年内でどれくらいに?

富山県・みーゆさん

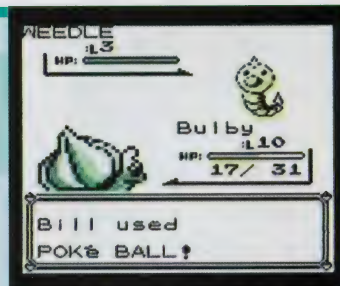
結構増えてきましたね。

毎月少なくとも新作が任天堂から1作出てますし、サードパーティさんからも出ていきますし、7月にも旧作が6本追加されますし、いまは120本近くになっていると思います。このペースだと年内には150本くらいになるんでしょうね。それに、次の新作は例の『Zooっと麻雀!』(笑)…が入りますしね。このソフトには半チャンを10回以上続けるとプレイヤーの打ち筋のデータが残るようになっていましてね、パスワードで表示されるようになっているんですよ。ですから、プレイするときにパスワードを打ち込むと「ホンゴウ」という名前が出てきて対戦できるんです。これは楽しいでしょう(笑)。ホント、強かったですよ。半チャン10回やってて、8回トップで、2位が1回、3位が1回だったですからね…(編集注:以下自慢が続くが省略)。

◆これが『Zooっと麻雀!』の問題の画面。「しかたねえから、相手してやるよ」だって。本郷さんと対局できるパスワードは「SFC&GB情報局」の142ページで紹介しているぞ

将来、ポケモンリーグの世界大会をやって。

千葉県・S-084-15さん

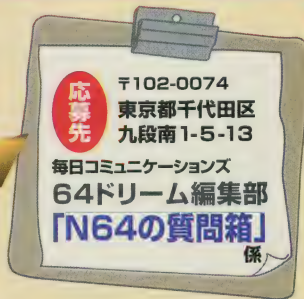
できたら楽しいでしょうね。

アメリカの『ポケモン』の発売はこれからですが、向こうでも大ヒットすれば、世界大会とはいかないまでも日米決戦くらいはできるようになるかもしれませんね。スーパーファミコンでも似たようなことをやったことがあるんですよ。確か『スーパーマリオワールド』と『パイロットウイングス』、それにパズル系のソフト3本を1本の競技用ソフトにまとめて世界チャンピオンを決めよう、みたいなことをやったことがありますからね。『ポケモン』でもできたら楽しいでしょうね。

◆日米決戦は実現してほしい。でも、確かアメリカ版『ポケモン』とは言語の問題で互換性がなかったはずだから、実現するのはムリ?

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03(3230)0675

応募先
〒102-0074
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

はみだし質問箱

Q 本郷さんは子供のときから「そんなこたぁないでしょう」と言っていたのですか(岡山県・64ポリープさん)

A 「言うてたかもしらんですね、ははは～(笑)」

毎月⑥MAITSUKI④新聞

Monthly News

The Best Game Magazine

発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

●はみだしUSA● 任天堂は、PCゲーム部門で最高の賞を受けた「StarCraft」の独占出版権を獲得した。ベストセラーゲームだけにN64での登場が非常に楽しみだ。

TOP NEWS

第1回「Interactive Achievement Award」で宮本さんが殿堂「Hall of Fame Award」入り

◆トゥナイトの取材を受ける宮本さん。この感動のシーンがテレビで見れるかも

◆宮本さんの受賞式には何度も立ち会いましたが、今回は本当に感動的でした

宮本さんがまた大きな勲章を手に入れた。5月28日、E3を運営しているIDSA(Interactive Digital Software Association)の主催する第1回「Interactive Achievement Award」の受賞式が行われた。宮本さんはここで最も名誉ある殿堂入り「Hall of Fame Award」をはたしたのだ。各部門の受賞作品が発表されたあと、宮本さんの殿堂入りが告げられ、ビデオが大きなスクリーンに映し出された。宮本さんが習字をしている子供時代の写真にはじまり、マリオやゼルダなど過去の宮本作品が流れるたびに、会場内は歓声と大きな拍手につつまれた。会場内の全ての人が宮本茂さんに敬意を表し、世界中のファンから愛されていることをひしひしと感じた受賞式であった。壇上に上がった宮本さんも感動した様子で、受賞のあいさつを英語で行なうこともあってか、やや緊張ぎみ。このもようを撮ったビデオを、日本に帰って再度見ても、あらためて涙する程、感動的な授賞式だった。

宮本茂さん受賞スピーチ

ありがとう。ありがとうございます。私が、一番最初の殿堂入り「Hall of Fame Award」の賞を受けることになり、本当にありがとうございます。私と共に沢山のゲームを作ってきた全ての人々にお礼を言わせて下さい。また彼らに成り代わって、この栄誉を感謝いたします。

その他ゲーム部門の主な受賞作品

部門	受賞作品
■サウンドアンドミュージック部門	パラッパラッパー
■ソフトウエアエンジニアリング部門	ゴールデンアイ007
■アート/グラフィック部門	リベン：ミスト続編
■インタラクティブデザイン部門	パラッパラッパー
■アクションゲーム部門	ゴールデンアイ007
■アドベンチャーゲーム部門	ファイナルファンタジーVII
■ファティングゲーム部門	WCWvsNWOワールドツアー
■レーシングゲーム部門	ディディーコングレーシング
■ロールプレイングゲーム部門	ファイナルファンタジーVII
■スポーツゲーム部門	インターナショナルスーパースターサッカー

『ゴールデンアイ007』が年度代表作品に!!

ソフトウエアエンジニアリング部門とアクションゲーム部門で2冠を達成した『ゴールデンアイ007』は、全てのノミネート作品（パソコン部門のノミネート作品は除く）の中で最高の作品として、コンソールゲームオブザイヤーも受賞した。さらにインタラクティブタイトルオブザイヤーでも、なみいるパソコンゲームや『パラッパラッパー』、『FFVII』を押さえて、またもや『ゴールデンアイ007』が受賞した。レア社を代表して壇上に上がったマーティン・ホリス氏は、会場内にいたレア社のゴールデンアイチームのメンバーを紹介し、万雷の拍手をあびていた。

◆真ん中がレア社の創業メンバーの1人でもあるクリス・スタンパー氏。レア社をささえる重鎮の1人だ

◆何度も壇上に上がったマーティン・ホリス氏。彼こそがゴールデンアイチーム（現在はパーフェクトダークチームと呼ばれている）を取り仕切る責任者だ

E3前日に開催されたプレスカンファレンスでリンカーン会長の強いメッセージ 好調なニンテンドウオブアメリカ(NOA)を牽引するのは『ゼルダ』か『ポケモン』か?

E3開幕前日の5月27日、13時30分よりグランドハイアットアトランタのグランドボールルームで、世界中から集まったマスコミ関係者向けに「プライムタイム」と名付けられたプレゼンテーションが行われた。NOA会長のハワード・リンカーン氏とマーケティング上級副社長ピーター・メイン氏が、NOAの戦略、ゲーム業界の現状について語り、さらにゲーマーでもあるプロダクトマネージャーのケン・ロブ氏が、『MLBフューチャリング・ケン・グリフィーJr』、『バンジョーとカズーイの大冒険』、『F-ZERO X』、『トゥエルブテイルズ・コンカー64』の4本のソフトについて大スクリーンに流れるビデオ映像をもとに解説を加えた。

＊リンカーン氏とメイン氏のメッセージの全文を99～100ページに掲載しています

◆気楽な感じで話しているようだが、実は前日から綿密な打ち合わせと、リハーサルを行っていたそうだ

世界中から集まったマスコミで大盛況

かなり広い会場ながら、会場内は世界中から集まったマスコミ関係者で大混雑。あらためて任天堂への関心の高さと期待の大きさを痛感した。我々64ドリームも同じ関係者として、この場にいられることを幸せに思うと同時に身が引き締まる思いであった。プレスカンファレンス終了後は宮本さんによる、海外プレス向けの『ゼルダの伝説』説明会が別室で行われた。

➡正確な数はわからないが、ざっと見渡したかぎり500人以上はいたような感じ

壇上に上がった宮本さん

ケン・ロブ氏に続いて、壇上に上がったのは宮本さん。宮本さん自らが書いたメッセージをリンカーン氏が読み終わると『ゼルダ』のビデオが映し出された。雨のシーンから始まる5分程のビデオに、会場からは溜め息や歓声が何度もおこった。割れんばかりの拍手は、みんなの宮本さんへの信頼と期待と尊敬の表れだろう。

◆世界中で評価の高い宮本さん。我々は宮本さんとお話すると、いつも幸せな気分になれます

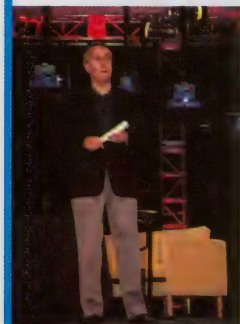
力強いメッセージに勇気づけられたぞ

NOA会長のリンカーン氏は「97年はゲーム業界にとって非常に良い年であった、98年はさらに好調な販売が期待できる」と語り、そのために必要な"質の高いゲーム"を提供していくことを約束した。またNOA内に開発会社を設立したことも表明。さらに世界中で大ヒットした『ゴールデンアイ007』の続編、『パーフェクトダーク』を紹介し、レア社とこのゲームに対する期待の高さをうかがわせた。続いてメイン氏はソフトの重要性を語り、今年後半に向けて注目作が続々と登場することで、N64へのさらなる自信を深めていた。

なくなってしまったプレスキット

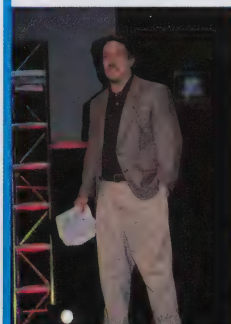
マスコミ向けのショウでは、プレスキットと言われる、新製品の紹介パンフや写真が入ったセットが配られるのが通例。もちろん今回も用意されていたが、関係者のあまりの数の多さにかなりの人がプレスキットを貰えなかったもよう。もちろん編集部ではしっかりゲットしてます。

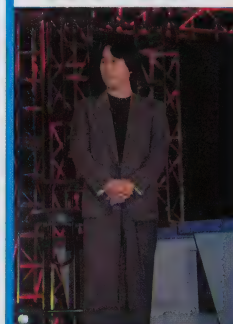
◆透明なビニールバックに入っていたプレスキット。オレンジ、グリーン、クリアの3色でもちろん64ドリーム編集部では全色ゲットしてます。だからもらえなかった人がいたという話もちらほら

ハワード・リンカーン

◆NOA会長で社長の荒川氏と共にNOAをささえる。もともとNOAの顧問弁護士で、海賊版の摘発や、MCAとの訴訟事件などでその手腕を発揮した。理路整然とした語り口調が印象的

ピーター・メイン

◆セールスとマーケティングを担当する上級副社長。アタリショック後のアメリカで巧妙な戦術を駆使し、ファミコンをアメリカ市場に浸透させた人物の一人として有名

ケン・ロブ

◆ゲーマーでもあるプロダクトマネージャー。昨年は実際にゲームをプレイしながら解説を加えていた。『ゴールデンアイ007』に登場する「KLOBB」という銃は彼の名前

宮本 茂

◆マリオやゼルダの生みの親としてあまりにも有名。日本はもちろん海外でも評価は非常に高い。今回は世界中からのインタビューが集中して、かなりおつかれの様でした

●はみだしUSA● プレスカンファレンス後の、流通業者向けのイベントで、NOAのスタッフが繰り広げる寸劇が行われたそうだ。宮本さんをはじめ、リンカーン氏などのお偉いさんも多数登場したもよう。

●はみだしNEWS●
アメリカで今話題の映画はゴジラ。4ドルという料金だったので永見さんに連れていってもらいました。印象は「ジュラシックパーク」と「エイリアン」をミックスしたコメディという感じかな。

米国任天堂(NOA)を

Welcome to Nintendo of America (NOA)

お二人様ご案内てな感じ!

ワシントン州シアトル近郊には世界的に有名な3つの大きな会社が存在する。まずは航空機で有名なボーイング社、パソコンのソフトで世界を席捲するマイクロソフト社、それに米国任天堂(Nintendo of America以下NOA)。全米で約1000人の社員がいるNOAはシアトルの東、緑あふれるレドモンドの丘陵地帯に位置し、広大な敷地と白くきれいな建物がとても印象的だ。とにかくすべてにおいて広々とした余裕ある造りは、日本のオフィス環境とは比較にならない。一般のお客さんも入ることができる社内見学コースやディスプレイの工夫は、エンターテインメント企業としてのサービス精神にあふれているし、NOAがアメリカで高く評価されていることを充分に実感させてくれた。今回の取材で何回「うらやましい」と「すばらしい」を連発したことか。でも本当にすばらしくて、うらやましかったんだからしかたないよね。

◆受付の方のお名前は…すいません聞いてませんでした

◆NOAの入口がこちら。あまりに広くてどこが入口かよく分かりませんでした

◆これが社内に入るための許可書。会社につくと既にできあがっているのだ。心配りがうれしいね

◆今回社内を説明してくださったNOAのスタッフ。マリオの前で記念写真。ハイ、チーズ

任天堂の歴史がぜーんぶわかるのだ

受付から少し入ると、そこはまさに任天堂ワールド。現在発売されている商品はもちろん、いまではとっても懐かしい商品や、NOAが受賞したトロフィーなどもすべて展示されている。ここはまさに任天堂博物館のようだ。

◆ファミコン発売時に店頭に一緒に展示されていた、今では貴重なロボットとジャイロセット。ちなみにエンドーコレクションにも同じ物があるそうだ

◆入口から順に古いものから並べられている。世界の宮本を生むきっかけになったあの「ドンキーコング」もあったのだ。さらに驚いたことには花札なんかも展示してあって、任天堂京都本社も2000年の移転を機に、だれもが見学できるスペースを作って欲しいと思ったのでした

◆任天堂が重病の子供たちも病室で遊べるようにと作ったもの。各地の病院に提供されているそうだ

ありゃりゃ、こりゃ何じゃ? その1

社内のあちらこちらで活躍するマリオ。このあたりの遊び心やセンスはさすがと感心させられる。是非編集部でも見習いたいものだ。ちなみに上の写真はソフトをテストするためのお部屋(つまりバグチェックのこと)。発表前のソフトがたくさんあるとのことで残念ながら撮影は出来ませんでした(当然か)。下の写真は本体やコントローラがうまく動かない時に修理してくれるサービスセンター。

◆ちょっぴり開いている扉のすきまから中をのぞこうとしたら怒られてしまいました

◆本体などの修理はこちらでおこなう。道具箱とねじ回しをもったマリオもかわいいよね

こんなにでかい編集長のお部屋

社内で見つけたNintendo Power(NOAが発行する雑誌)の編集部。広々としてゆったりした環境は64ドリーム編集とは雲泥の差。ここだけで20回は「うらやましい」って言ったような…。

◆編集長の坪池さんの仕事場は、なんと広々とした個室。64ドリーム編集部はだいたいこの個室2つ分くらいかな

徹底取材してきたぞ!!

↑ここでNOAのホームページを作成している。責任者のダン氏とはE3の会場でお会いしました

世界中からの問い合わせに対応できるNOAのシステム

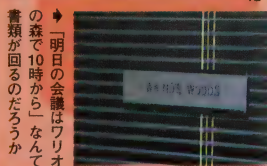
↑休憩時間ということでブースの写真を取ってみました。机の上にいろいろと物を置くのは日米同じのようで…

NOA社内には、世界中からの問い合わせに対応できるようなシステムと人材が配置されている。インターネットによる問い合わせはもちろん、全米各地からかかってくる電話による質問に備えるため、最高で250人ものスタッフが対応する。もちろん英語以外にフランス語やスペイン語での問い合わせにも対応出来るし、ゲーム内容を理解するための研修も行われている。さらに今何本の電話がかかっているとか、何秒待っているとか、だれが何分答えたのかも分かるようなシステムになっている。

↑あちこちの机の上に置かれている荒川さん(NOAの社長)の顔うちわ。50才の誕生日の時に配られたそうだ

ありゃりゃ、こりゃ何じゃ? その2

社内を歩き回ると、通路や会議室に楽しい名前がついているのがわかる。そう、すべて任天堂ソフトに関係する名前がつけられているのだ。このあたりにも遊び心とサービス精神がうかがえる。

←NOAの主要人物が多いことから名付けられたマザーブレインロード

→「明日の会議はワリオの森で10時から」なんて書類が回るのだろうか

オリジナル商品はここでゲットできる

ゲームソフトはもちろん、任天堂のロゴの入ったTシャツや帽子にタオル、またマリオはもちろんヨッシーやフォックスなどのいろんな商品が手に入るのがこ「Nintendo fan&Games」。ふつうのお店では手に入らない商品も多かったので、じっくり見たかったのに時間がなかったのが本当に残念。

↑ここでプレゼント用の商品もいろいろと買ってきたのでみなさんお楽しみにね

↑バックにある大きなマリオの顔が印象的なレジ。ついついたくさんお金を使っちゃいそう

ありゃりゃ、こりゃ何じゃ? その3

これがいわゆるサンプルロムといわれる出版社などへの貸し出し用のカセット。日本のものとは形が違うと思ったら、コピー防止用に鍵がかかっていたのでした。

→実はアメリカのロムは三角形なのかと思ってました。アメリカでは本体とカセットのワンセットで貸し出すわけだ

ゲームストリートジャーナルの永見さんのお家にもおじゃましました

NOAの取材の前日、サオヘンとわたるの2人は「ゲームストリートジャーナル」の原稿をお願いしている永見さんのお宅に泊めてもらったのだ。空港で感動の対面の後(実は原稿は電子メールかで電話でやり取りしてるだけで、お会いするのは初めて)、「ここがマイクロソフトの本社よ」とか「あっちがシアトルのダウンタウンね」てな話をしながら空港からのドライブを楽しんだのだ。「引越したばかりでまだ何もないんです」と語る永見さんのお宅は、NOAまで車で20～30分で行ける非常に緑の多い静かな場所にあった。「アメリカの家は広いんだろうなあ」と漠然としたイメージしかなかった2人は、広大な敷地に立つ大きなお宅にビックリ。いやあうらやましい、すばらしい。

←落ち着いた感じのリビングルーム。こんな感じのお部屋がたくさんあるわけです

↑ちなみに敷地面積はなんと600坪。どこからどこまでが敷地なのかよく分かりませんでした。芝刈りだけで1日はかかりそう。なお気になるお値段は腹がたつので言いません

←広いバルコニーですっかりくつろぐサオヘン。ちなみに今住んでいるマンションより、このバルコニーのほうが広いのはなぜ?(わたる)

●はみだしNEWS● NOAの中にあるレストランの名前はカフェマリオ。お薦めはアメリカで大人気のスターバックコーヒーとのこと。サオヘンは嫁さんに頼まれたとかで、空港でしっかりコーヒー豆を買ってました。

「シムコプター64」の発売会社はなんと、エレクトロニック・アーツ・スクウェア。アメリカのエレクトロニック・アーツ社とスクウェアの合弁会社だ。スクウェアのゲームはでるのか？

新製品

期待の「ゲームボーイカラー(仮)」は9月下旬に8900円で発売決定!!

6月10日、「ゲームボーイカラー」の発売が正式に任天堂から発表された。発売は9月下旬で、価格は8900円とのこと。E3で展示されていた画面を見た印象は、とにかく画面がキレイだということ。最先端の反射型TFTカラー液晶を使用しており、スピードあるアクションゲームの表示も全く問題なかった。残念ながらバックライト機能は、長時間使用を考えて採用されなかったようだが、新たに赤外線通信機能が標準装備されているので、さらに進化した遊び方ができそうだ。さて、気になる対応ソフトとして名前が挙がっているのは、『ゼルダの伝説』、『ワリオランド』、『テトリス』、などのソフト。任天堂以外の会社も対応ソフトを開発しているそうなので、遊べるソフトはどんどん増えそうだ。あのキレイな画面を見れば、みんなもきっと欲しくなるぞ。アメリカでは11月23日に79.95ドルで発売が決まっている。

◆この写真は開発中のものなので、製品版では若干の変更の可能性があるが、ほぼ最終形態と考えていいだろう

イベント

これが夏休み最後のお楽しみだ ポケモンリーグが沖縄で開催!!

任天堂公式のトーナメント「ポケモンスタジアムカップ」が沖縄で開催される。これは、劇場版ポケットモンスター「ミュウツーの逆襲」の公開(7月18日)を記念してJTBが主催するツアーで、参加者は700名限定。A班が8月25〜27日、B班が8月26〜28日の日程でそれぞれ350名ずつの参加者を予定。26日の大会では、N64の『ポケモンスタジアム』を使っての対戦となるのが特徴だ。なお子供だけでは参加できないので、大人の人と一緒にね。

◆料金や申し込み方法などはローソンでパンフレットをもらって確認してください

ニュース

巻き返しをかけてNINTENDO64が再度の値下げ!! 新価格は14000円

「ゲームボーイカラー(仮)」の発売日の発表と同時に、N64の値下げも発表。値下げは7月1日からで、新価格は現行価格から2800円下げて14000円となる。これで『エフゼロX』とセットで買っても2万円でおつりがくるし、『ポケモンスタジアム』とセットでも量販店などでは2万円を切る価格で買えそうだ。今年3月末の国内累計出荷台数は315万台で、現状ではPSとの差は大きいが、N64の普及に弾みがつくことを期待したい。セガはニューマシン「ドリームキャスト」を11月に発売し、ソニーが開発中であろうPSの後継機も発表のタイミングを探っているとのウワサ。64DDが登場されればまたまたあらたな次世代機戦争に突入しそうだ。

新製品

これで落ちない、超安心グッズ! ポケピカのベルトケース新発売

ポケットピカチュウを買ったものの、何だか落としてしまいそう…と心配な人に朗報。ポケットピカチュウ専用のベルトケース(商品名：ポケットピカチュウベルトケース)が信誠より6月3日に発売された。このケースはホックでベルトにしっかりと止められるし、ひもつきなので首からぶらさげることも可能。ナイロン製なので雨が降ってもピカチュウをしっかりガードできるスグレモノだ。安心してピカチュウとどこでも散歩したり、育成ができる。

◆蛍光の緑色とオレンジ色の2色があって、価格480円で発売中

ニュース

全日空の「ANAポケモンジェット」がみんなの夢をのせて日本の空を飛ぶ

全日空は、7月2日よりポケモンの人気キャラを機体にデザインした「ANAポケモンジェット」2機(B747-400型機とB767型機)を国内線に就航させる。機内では、『ポケモン』をデザインした紙コップ、ヘッドレストカバーを用意するほか、客室乗務員もオリジナルデザインのエプロンで出迎えてくれる。また7月18日〜8月31日の間は劇場用映画「ピカチュウの夏休み」も機内で上映する予定だ。機体には「そらをとぶピカチュウ」をはじめ「ミュウ」や「ミュウツー」、さらに「ピカチュウの夏休み」で「ピカチュウ」と一緒に活躍する新ポケモン「トゲピー」も描かれている。

◆なお全日空では「ANAポケモンジェット事務局」でいろんな問い合わせに答えてくれる。時間は9:00〜17:00まで。
電話03-5447-7807
また就航スケジュールを案内してくれるファックスサービスは8月31日までで、24時間対応。
ファックス03-5354-2566

トピックス

64DDソフトでも期待のマリーガル 現在十数本のソフトを開発中!!

現在判明しているマリーガルで開発をすすめている64DD用ソフトは、飯田和敏さん(パーラム)の『巨人のドシン(仮)』と、『ピカチュウげんきでちゅう(仮)』の音声認識システムを使ったハドソンと富士通の共同プロジェクト『TEO〜64DD版(仮)』の2タイトルだけだった。しかし、マリーガルでは、実は現在十数本の64DD用ソフトの開発が進行中であることが判明した。いかなるクリエーターがどのようなゲームを開発しているのか、といった具体的な新しい情報はまだないのだが、多くの有能なクリエーター達が、「64DDでソフトを作ってみたい」と雑誌等で語っていたことを考えると、あっと驚く人物の登場も期待できそうだ。ゲームソフトの開発に新機軸をもたらしたマリーガル。64DDソフトでもマリーガルの動きから目が離せない。

あのレア社のホームページがついに登場!!
レア社の最新作はここでチェックできるぞ

『ゴールデンアイ007』や『ディディーコングレーシング』など、いまではN64ソフトの開発にはなくてはならない存在のレア社。先日久々にレア社のホームページが再オープンしたので紹介しよう。以前のホームページでは簡単な会社紹介しかなかったが、今回は『Jet Force Gemini』や『Perfect Dark』などE3で紹介されていた新作はもちろん、レア社のデザイナーやプログラマーなどのスタッフも登場している。これまで謎に包まれていたレア社のことがいろいろと紹介されている。これからはチェックが必要なホームページのひとつだ。

◆画面をすすめていくと、イギリスらしい緑にかこまれたレンガ造りのおしゃれな建物（レア社の現在の本社）もみれる。すごいゲームが生み出されている秘密に少しでも迫ることができるかもね www.rareware.com/

マリオクラブお薦めソフト

今年最高のイベントはやはりワールドカップ
日本代表は決勝トーナメントにすすめるか？

実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～

ワールドカップ・フランス大会を題材にした『実況サッカー』シリーズ最新作。世界48カ国、各20人の選手が用意されているうえ、日本人選手はすべて実名であり、感情移入度が高い。また、視覚面での演出によりワールドカップの臨場感がよく出されており、シリーズお馴染みの実況も良い出来である。サッカーゲームとしての完成度の高さもシリーズを通して言えることであるが、更に今作は、様々なボールコントロール・パスや作戦、モチベーション、「シナリオモード」、縦視点など、システムの奥行きやプレイの幅が広がっており、より満足できる内容となっている。

ちびちびSTAR FOX（スターフォックス）

マンガ／三浦ゆうま

●はみだしNEWS● 大ヒットが期待できる携帯ゲーム市場にT&Eソフトが参入。タレントの篠原ともえを起用した、バイオリズムや相性占いができる「アクセサリーマシーンしのらリズム」を7月18日に発売する。

お馴染みの「エンドーコレクション」今月の逸品

果てしなくお宝が存在する「エンドーコレクション」。ゲームボーイだけで10個以上のコレクションを誇っている。もちろん普通にお店で売られているものだけではないのは当然のこと。そこで今月はその中から3つのゲームボーイをピックアップして紹介してみよう。写真左からクリアのゲームボーイ。クリアのゲームボーイはアメリカでは簡単に手に入るので、それほど珍しくはないのだが（編集部でも3人持っている）、これはトイザらスで限定で売られていたもの。実は日本仕様のパッケージがレアなのだ。真ん中のゲームボーイも同じくトイザらスで限定販売されていたアイスブルーのゲームボーイ。こうしたゲームボーイの存在すら知らない人も多いのでないだろうか。右のゲームボーイも実は同じくアイスブルーのゲームボーイ。ただしこちらはアメリカで限定品として売られているもので、日本では手に入りにくいもの。コレクターの道は奥が深いのだ。

◎みんなが見たい任天堂関連の製品があれば「64ドリーム編集部エンドーあれ見せろ係」までハガキを送ってください。お待ちしてます。

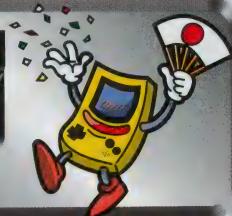
◆エンドーコレクションはこんなものではすまない。挑戦者よ来たれ

おれの自慢の逸品募集中!!

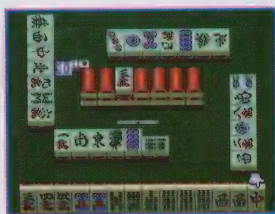
われこそは一番のコレクターを自認されるあなた。本誌で思いっきり自慢のコレクションを披露してみませんか。そんな方がいらっしゃったら是非写真を添えてご連絡ください。なお現物を直接送ってこないように、また写真自体が貴重な場合は控えをとって送って下さい。編集部から近ければ直接取材に伺いますので、お便りお待ちしています。

●送り先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
（株）毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「おれが一番」係まで
＊なお「わたるのパズル」もお待ちしてまーす!

SFC&GB情報局

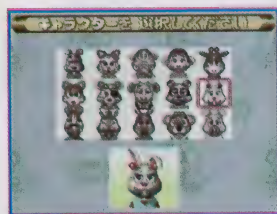
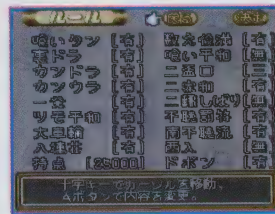
「Zooっと麻雀!」の大会開催を計画しているので、強い雀士を育てておいてくれ!

NINTENDO POWER　容量:20M　SRAM:256K
SFC　Zooっと麻雀!　ジャンル ETC
7月1日より書き換え開始　価格:3000円

雀士育成が面白すぎる!!

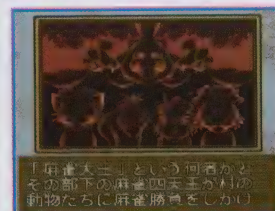
NINTENDO POWER 7月の新作は動物キャラが登場する麻雀ゲームだ。しかしそこは任天堂のソフト、ただの麻雀ゲームのハズがない。自分の分身キャラを育成できるんだ! 詳しい内容を紹介するぞ!

◆牌の絵柄も見やすく対局の進行も早くて快適だ

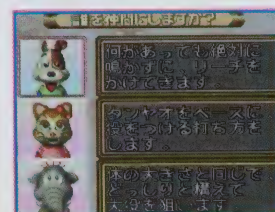
基本的な麻雀のシステム

麻雀はもちろん4人打ち。各動物キャラには、リーチが大好き、一発大役狙い、とにかく早アガリなどの個性的な打ち方が設定されているんだ。対局中は場面に応じてセリフが入り、にぎやかで面白い!

◆鳴けたりアガれる時は自動的に知らせてくれるぞ

◆動物キャラは全部で25匹以上も登場するんだ

◆細かいルール設定も可能。麻雀用語説明もある

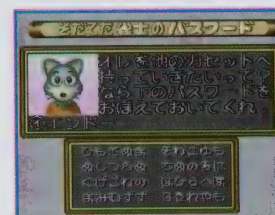
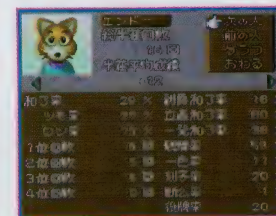
クエストモード

動物村の各エリアを移動していき、麻雀大王を倒すのが目的で、勝負形式は2対2のタッグ戦。各エリアの勝利条件を満たすと負かした動物を仲間にできて、仲間には「降りろ」などの作戦指示を出せるんだ。

◆仲間とともに、この麻雀大王と四天王を倒すんだ!

◆舞台となる動物村のマップ。麻雀大王はどこだ?

◆仲間キャラも性格が設定されている。誰がいいかな

育成・交換・対戦・観戦!!

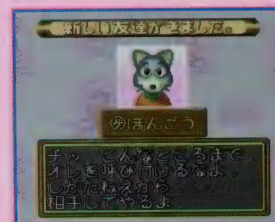
『Zooっと麻雀!』最大のお楽しみ要素は雀士育成だ。プレイヤーが対局を進めていくと、コンピューターがプレイヤーのリーチ率・鳴き率・作り役の傾向などを細かく分析して雀士が自動的に育成され、さらにアガリ役などの各種データも蓄積されるぞ。「フリー対局」で半チャン10回以上対局すると、育成した雀士のパスワードが表示され、これを別のカセットへ登録すると、友達の育てた雀士と勝負してみたり、コンピューターに任せて勝負を観戦することもできるんだ。対局をどんどん重ねていくと、よりプレイヤーの打ち筋に近い雀士になっていくぞ! 頑張って最強の雀士を育成しようぜ!!

◆ここでプレイヤーが対局すると雀士が育成されるんだ

◆なかなか強い雀士だぞ。試しに勝負してみてくれ

◆この他にも、全ての役のアガった回数も表示される

◆強さがグラフで表示される。棒テン即リー雀士ですな

スペシャルパスワード

本郷さんと麻雀で勝負だ!!

おなじみ任天堂の本郷さんが実際に半チャン10回プレイして育成したパスワードを大紹介するぞ! その恐ろしいほどの強さにきっと圧倒されるだろう。真の麻雀大王は本郷さんなのかもしれない……。

◆10回中8回トップ、2位と3位が1回ずつだったとか

本郷さんパスワード

ほれくずな　かわごゆも
ぬしつらぬ　ちぬとはん
げござねの　はひ6へほ
まみむぎ5　わきれすし

NINTENDO POWER　容量：20M　SRAM：なし

SFC リングにかけろ

ジャンル SPT

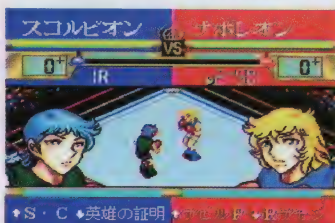
メサイヤ　6月1日より好評書き換え中　価格：3000円

スーパーブローが爆裂する!!
あの「リンかけ」が熱く熱く帰ってきた!!

今を去ること20年前、少年ジャンプを賑わせた熱血ボクシングマンガが、あの勢いと共にNPに登場!! 原作まんまのスーパーブローや、熱きライバルがリング狭しと戦う姿は感動もの。操作に慣れてしまえば、必殺ブローも打ちまくり!! 惑星が砕けリングを突き破るぶっとびようは健在だぞ!!

我が青春のギャラクティカマグナムが再び!!

●モードもたくさん用意されているぞ

プレイモードは2人対戦はもちろん、CPU対戦やストーリーモードなど多種。原作を読んだファンなら、ぜひストーリーモードで感情移入しながら爆裂ブローをぶっぱなしてもらいたい。登場キャラも原作ではおなじみのメンバーが登場する!! もち必殺ブローもあるぞ。

試合はこんな風に進むのだ

まずはジャブと気合いダメだ

まずはジャブでけん制。その合間をぬって画面下の青いゲージをためておくのだ。

◆軽い撃ち合いで攻撃力を高めておこう。必殺技が出ないぞ

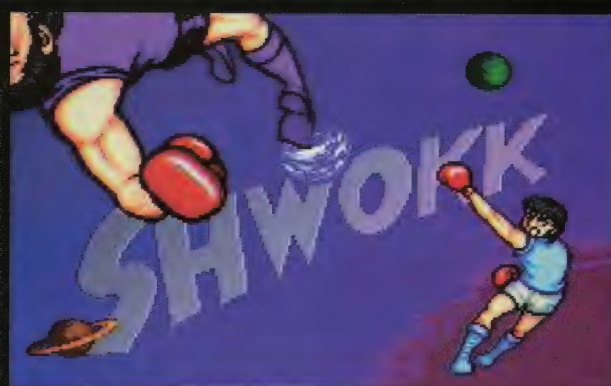
通常攻撃でタイミングをとれ

続いて右ストレートや左フックなどで、相手をダウンさせたり、動きを止めてしまおう。

◆相手のボタン入力とのタイミングで技が決まる

そしてとどめは……

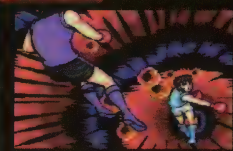
そしてとどめは必殺ブロー。相手が動けない時には、まさに一撃必殺で技が決まるのだ。

◆きました!! これこれ!! 技の発動画面もものすごいぞ

精鋭日本の5戦士を紹介しよう

ストーリーの主役でもある5人の日本男児を紹介だ。必殺ブローはもちろん、原作まんまの細かい技なんかもあったりして涙もの。ギャルの声援で回避率があがるなど、特殊要素もあったりするのだ。原作ファンはニヤリかもね。

高嶺 竜児

◆必殺ブローの「ブーメランテリオス」マットが砕けるぜ

剣崎 順

◆惑星をも砕く「ギャラクティカマグナム」出せば歓喜

香取 石松

◆上空からぶっぱなす「ハリケーンボルト」だぜ

志那虎 一城

◆1秒間に6発打つ「スペシャルローリングサンダー」

河井 武士

◆貴公子の放つのは「ジェットアッパー」ピアノがすごいぜ

平成　新・鬼ヶ島前編

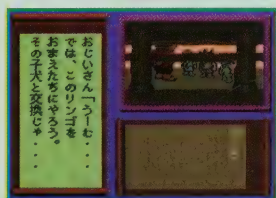
ジャンル ADV

任天堂　5月23日より好評発売中　価格:3800円

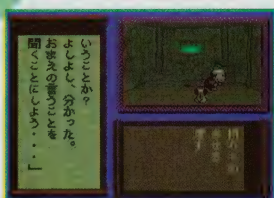
今月の攻略は『平成 新・鬼ヶ島前編』だ。『前編』はそんなに難しいところは無いけれど、いくつか引っかかりやすい場面もあるからクリア法を紹介しよう。次号は、難しめの『後編』を攻略予定なのでお楽しみに。

第1話　りんごの巻

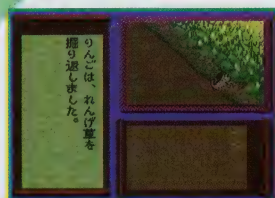
第1章

子どもにいじめられている所をおじいさんに助けてもらった「りんご」。すっかり元気になった頃、おじいさんが大切にしている灰が、どこかへ消えてしまった。りんごはおじいさんの為にその灰を探し回る。

◆リンゴと交換したから「りんご」という名前に

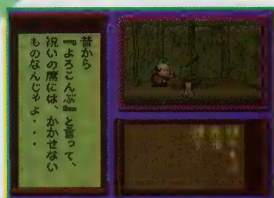
床に開いた穴

おじいさんの家の床下は暗くて何も見えない。いろりの灰を掘ってみるとキセルが見つかる。それを渡せば、おじいさんは奥の部屋から居間に行く。すると床に穴が出現して床下が見えるようになる。

◆キセルが見つかり、おじいさんは居間で一服する

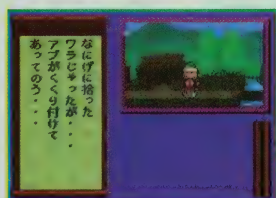
ネズミの住処

「めんどり」の話によれば、ネズミは畑に住んでいるらしい。しかし畑を見てもそれらしいものは見あたらない。そこでれんげ草を掘り返してみるとネズミの穴が見つかり、灰のことを聞き出せる。

◆畑を荒らすのは気が引けるけど掘り返してみよう

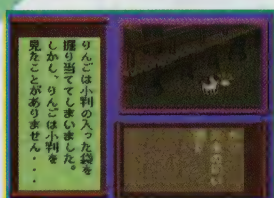
ネズミの婚礼祝い

おばあさんから昆布を貰った。それをおじいさんに見せると、めでたい食べ物と教えてくれる。そこで婚礼祝いとして昆布をネズミに渡そう。その後「あお」からお祝いの白い布を渡してくれと頼まれる。

◆もし昆布を食べちゃってもおばあさんから貰える

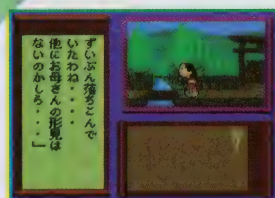
第2章

暑い夏の日、りんごが涼しい神社の床下で昼寝をしていると、男女の話し声が聞こえた。話を聞いてみると、どうやら盗んだ小判を境内に埋めたらしい。一方、おじいさんは外をうろうろ歩いていた。

◆わらしべ長者のように、いろんな物と交換していく

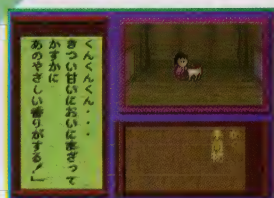
埋められた小判

神社の境内に小判が埋められているけど、りんごは小判がどういう物なのか分からない。そこで、さいせん箱の中を嗅いでお金の匂いを覚え、小判を埋めたらしき場所を嗅いでみると見事に掘り当てる。

◆誰かに掘り当てた小判のことを知らせなくちゃ

無くなったかんざし

今度は庄屋の娘の「おゆき」が母の形見として大切にしていたかんざしが無くなったらしい。「おえの」からアドバイスを受けて、かんざしと一緒にしまっていた「におい袋」の匂いを覚えて探していく。

◆この話を聞かないと、かんざしは見つからない

かんざしを取り戻せ

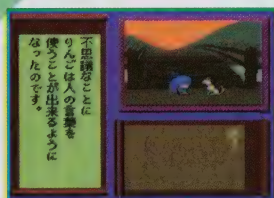
盗んだ小判を埋めたと神社で話をしていた怪しい女が宿屋に居るので、持っている手荷物の匂いを嗅いでみよう。他の部屋に行かずにさっさと行動しないと、宿のおかみさんに追い払われてしまうぞ。

◆第2章は匂いを覚えておくのが重要だぞ

第3章

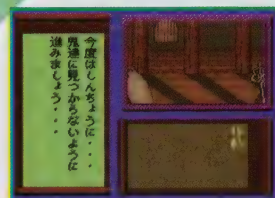
りんごの住む村に鬼が襲ってきた!! 鬼たちは辺りに火を放って家を壊し、人々は逃げまどった。そこへりんごの頭上に焼け落ちた家の破片が!! 果たしておじいさんとおばあさんは無事なのだろうか…。

◆この村にもとうとう鬼たちが襲ってきてしまった

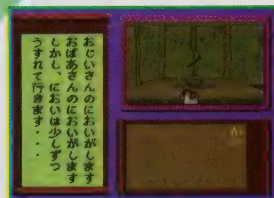
神社の鬼を誘い出せ

「もきち」の話によれば、鬼は人の話し声を聞きつけて襲ってくるらしい。男の子に貰ったきびだんごを食べると、りんごは言葉を話せるようになる。そこで神社の前で叫べば見張りの鬼がどこかへ行くぞ。

◆この謎の男の子は、いったい何者なんだろう

鬼の見張りをかいくぐれ

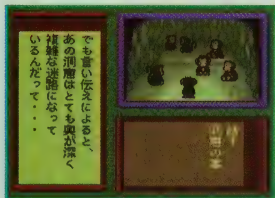
神社本殿への侵入に成功したりんごであったが、ここでも大勢の鬼たちが見張っていた。見つかると外へ追い出されてしまうので、柱のかげに隠れよう。細い柱では縦に向かないと尻尾が出てしまうぞ。

◆十字キーの上を押せば細い柱でも全部隠れる

りんごの旅立ち

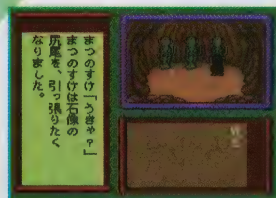
神社本殿の中には子ども達しかいなかった。一体おじいさんとおばあさんはどこへ行ったのだろう。数々の思い出をかみしめながら、ひのえ様の使命を受けて謎の男の子のお供となり旅立つりんごであった。

◆おじいさん達が見つからないまま この章は終わる

第2話　まつのすけの巻

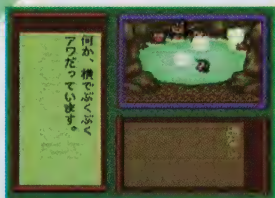
第1章

とある山の奥に人知れずひっそりと住んでいる猿たちの谷。そこで楽しく暮らしていた「まつのすけ」は、長老の病を治すために宮水を探すが見つからない。洞窟の奥深くが怪しいけど数々の謎が…。

◆数々の仕掛けをクリアしないと洞窟の奥へ進めない

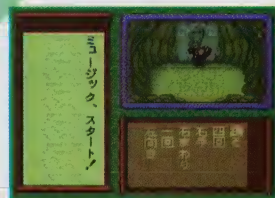
猿の石像

洞窟の入り口には猿の石像が3つある。まつのすけは、この石像の尻尾を引っ張りたくなるけど、正しい順序で引っ張ると左右の岩が開いて奥へと進めるようになる。右→左→中の順番でやってみよう。

◆ヒントは貰えないけど、6通りしかないので簡単

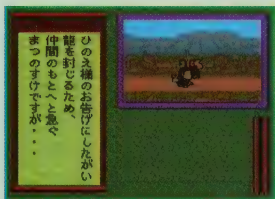
子猿とかくれんぼ

おうめちゃんに宮水を持ってくると約束すると、子猿たちと「かくれんぼ」をする。まつのすけが鬼になって子猿を探すが、温泉・ねぐら・出口にかくれているから見つけよう。いいものを貰えるぞ。

◆やっぱり温泉はゆっくりと入らなくちゃね

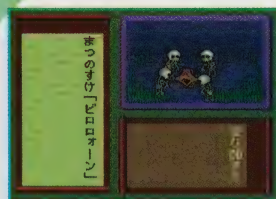
ひのえ音頭

洞窟内の、猿が踊っている絵の前では、猿谷に伝わる「ひのえ音頭」を踊らないと先に進めない。そこで「たけまる」に踊り方を教わろう。四回→右手→右まわり→一回→左向きの順に踊れば免許皆伝だ!!

◆ひのえ音頭は、この先のお話でも役に立つんだ

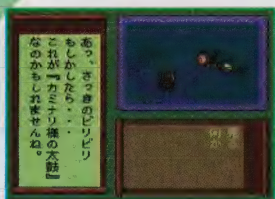
第2章

ボスの許しをもらったまつのすけが、かきのすけと共に猿谷を後にして旅に出るお話。ひのえ様のお告げに従い、龍を封じるために仲間のもとへと急ぐが、いったいどこへ進めばいいのやら…。

◆かきのすけと一緒に来たはいいけど役立たず…

骸骨の頼み事

骸骨たちに囲まれてしまったまつのすけ。逃げようにも道をあけてくれない。その場を切り抜けるため、まずお得意の変な顔をして、ひのえ音頭を踊ろう。骸骨たちは何か頼みたいことがあるらしい。

◆このまつのすけの変な顔で骸骨たちも大爆笑

寝太郎を起こせ!

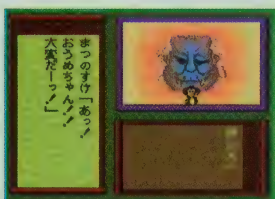
木の枝にひっかかっていた「カミナリ様の太鼓」を下に落としてしまう。すると雷が落ちて、ずっと寝ていた寝太郎がようやく起きたので、骸骨から頼まれた墓石運びを手伝ってもらうことにした。

◆太鼓を取ろうとすると木の枝が折れて落ちる

墓石運び

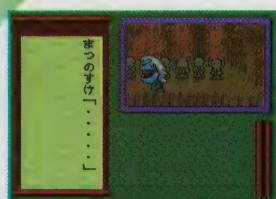
荒らされた墓石を骸骨からのヒントをもとに、元通りの場所に戻そう。Rの墓石をXの場所へ、以下同様にX→L・Y→R・L→Yと運べば見事に元通り。お礼としてこの先に役立つアドバイスをもらえるぞ。

◆第2章は簡単だけど、この墓石運びはやや難しい

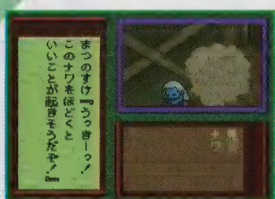
第3章

目指す奇怪ヶ森の場所が分からずに旅を進めるまつのすけ。途中「いったい」さんと出会い、願いがかなうお札をもらって奇怪ヶ森への道順を念じてみると、山姥に捕らえられたおうめちゃんの悲鳴が!

◆前編の最後だけあって、かなり難しいぞ!

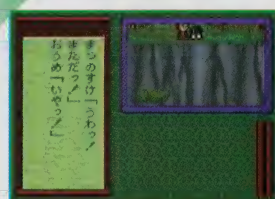
山姥から逃げろ!(その1)

山姥に追いかけられ、絶体絶命のピンチ! 大慌てで逃げるまつのすけだが、途中の泥水で転んで体を泥だらけにして、お地蔵様の横に並び、息を潜めてじっとしていれば山姥からようやく逃れられる。

◆山姥が去るまでボタンを押さずにじっとしよう

おうめちゃんを救え!

壁をほじくり天井に上がると、おうめちゃんが閉じこめられている! 煮えたぎったナベを吊っているナワを解いてひっくり返し、熱さに暴れ回る山姥を上手く部屋に閉じこめ、おうめちゃんを助けて逃げろ!

◆水蒸気で隠れて見えないが、ここにナワがあるぞ

山姥から逃げろ!(その2)

執拗に追いかけてくる山姥。1つめの崖は「左右左右左左左」と岩棚を飛び降り、次は「左右左左左右左右右右右右」と降りろ。急流下りは、中→中→中下中→中下下中下と動いて岩を避けよう。

◆やり直しができるから諦めずにチャレンジだ!

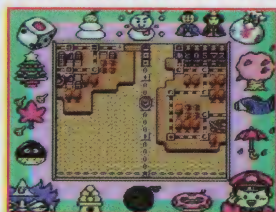
次号は後編を攻略するぞ!
それまでに前編をクリアしよう!!

GB 桃太郎電鉄jr. 全国ラーメンめぐりの巻

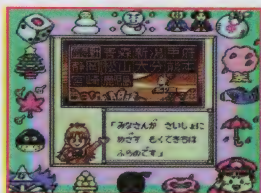
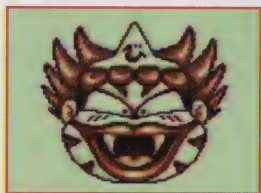
ジャンル ETC

ハドソン　7月31日発売予定　価格：3980円

新ルール追加で一段と面白い!!

いつもお馴染み『桃鉄』シリーズの最新作がGBで登場だ！ いつもの遊びやすくて超盛り上がるゲームシステムはそのままに、新しいルールが追加されて戦略性が高まり、より一層面白くなったのだ!!

◆マップ画面はいつものとおりで、誰でもすぐに遊べる

これが新ルールの「とくべつゲーム」

今までの『桃鉄』は、目的地がランダムに決定されてたよね。それが「とくべつゲーム」ではあらかじめ順序の決められた目的地を目指していくんだ。だから今いる場所が目的地から遠い時は、次の目的地周辺を先回りして目指すなど、いろんな戦略が考えられるぞ。誰かが最後の目的地に到着すれば決算になり、その時点で総資産がトップだった人が優勝なのだ。もちろん今まで通りのモードでも遊べるよ。

◆富良野から鹿児島へ、目的地の順番が決まっているんだ

◆もちろんコイツも登場。今回も悪行の限りを尽くす？

「とくべつゲーム」を2つ紹介！

その1「ラーメンのたび」

目的地が全てラーメンの美味しい町なんだ。スタート地点は東京で「しょうゆラーメン→みそラーメン→しおラーメン→そんぴんラーメン→トンコツラーメン→くまもとラーメン→ラーメン記念館」のルートで進んでいき、最終目的地は横浜だ。なんだかラーメンが食べたくなっちゃうルートだよね。

その2「にほんいちのたび」

こちらは全て農林物件で有名な目的地だ。東京からスタートし、「富良野（ラベンダー）→青森（リンゴ）→新潟（米）→甲府（ブドウ）→静岡（お茶）→松山（ミカン）→大分（かぼす）→熊本（スイカ）→宮崎（かぼちゃ）→鹿児島（さつまいも）」のルートで、こちらは目的地が10ヶ所ある長期戦となっているぞ。

GB 超速スピナー

ジャンル RPG

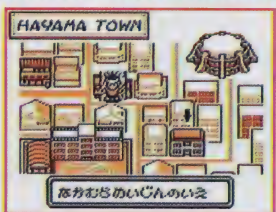
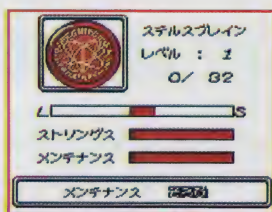
ハドソン　98年秋発売予定　価格：4500円

実在のハイパーヨーヨーが登場

大人気「超速スピナー」がゲームで登場するぞ。ゲームの目的は主人公の堂本瞬一をJ.C.C.（ジャパン・チャンピオン・カーニバル）で優勝させることだ！ 勝利への道のりは険しいぞ。ひたすら練習を積め!!

◆これがゲームの舞台となる葉山町のマップ画面だ

ヨーヨーの面白さを忠実に再現！

ゲーム中には基本的なハイパーヨーヨーの知識をはじめ、30のオフィシャルトリックが網羅されているから、各種テクニックをゲーム中で学べるぞ。これでキミのヨーヨーの腕前も上達間違いなし!?

◆ゲームでもロングスリープが全てのキホンとなるぞ！

◆目的のトリックに合ったハイパーヨーヨーを選ぼう

トリックプレイ連続写真を大公開!!

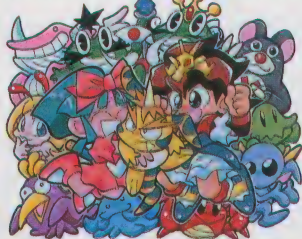
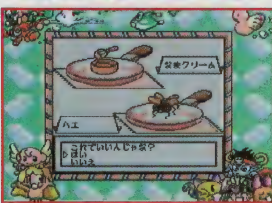
ブランコ完成!!

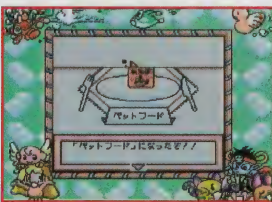
あの中村名人がキミにアドバイス!!

※ゲーム画面は全て開発中のものです

GB 超魔人英雄伝ワタル まぜっこモンスター2
ジャンル SLG
バンプレスト　8月7日発売予定　価格：3980円

今度は食べ物もまぜっこ！

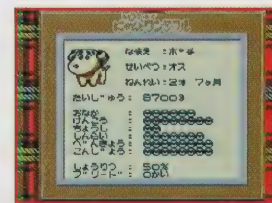
「もんペット」と呼ばれるモンスターの合体が面白かった『まぜっこモンスター』の続編が登場だ。基本システムはそのままに、食べ物の合体（料理）もできるようになったのだ。色々なアイテムがもんペットの成長を助けてくれるぞ。

◆モンスター図鑑など、3種類の図鑑を完成させよう

◆試しに生クリームとハエを料理してみましょうか

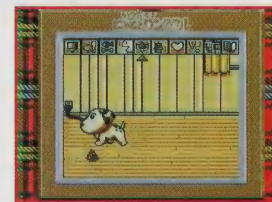
◆今回はもんペットを3匹まで同時に育てられるよ

◆出来上がったのはペットフード。失敗作みたい…

GB いつでも！にゃんとワンダフル
ジャンル SLG
バンプレスト　6月26日発売予定　価格：3980円

犬や猫を上手に育てよう

『いつでも！にゃんとワンダフル』が、いよいよ発売だ。時計機能が内蔵されているから、ゲームボーイの電源を切ってもゲーム内の時間は進行するよ。実際の時間の1日がゲーム内では1年になるんだ。だからこまめにペットと遊んであげよう。ペットと遊べるミニゲームもあるし、通信ケーブルを繋いで友達のペットと競争ができるけど、負けた方には罰として「まゆ毛」が書かれてしまうんだ。その他にもオモシロ要素が満載で楽しくペットを育てられるぞ。

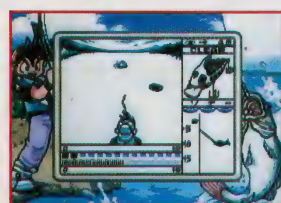
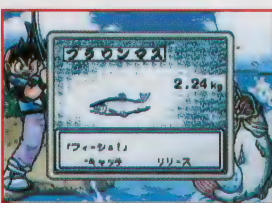
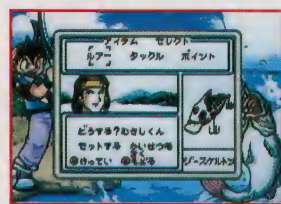
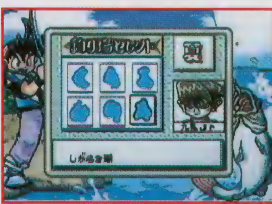
◆競争は、犬だとかけっこで、猫だとねずみ取りゲームだ

◆まゆ毛を書かれてしまった。勝つまで消えないぞ

◆芸を教えよう。命令通りの動作をしたら褒めようね

◆うんちを掃除しないで放っておくと病気の原因になる

GB グランダー武蔵RV
ジャンル 釣り
バンダイ　7月下旬発売予定　価格：5800円

リール型ハンドルで臨場感満点

人気アニメ「グランダー武蔵RV」のゲームが登場だ。ライバル達と釣果を競い、トーナメントリーダーになることが目的なのだ。グランダーリール付属で、手軽にバスフィッシングの楽しさが味わえる！

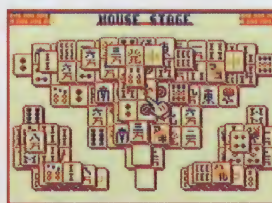
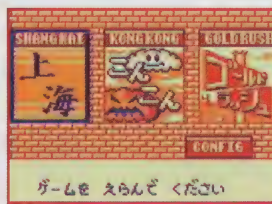
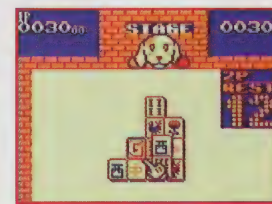
◆これがグランダーリール。どのGBにもセットできるんだ

◆魚とのファイトは慎重に行おう。逃してしまうぞ

◆自分が釣り上げた魚のベストテンが記録されるぞ

◆ルアーなどのアイテム選択は重要だ。解説もあるよ

◆フリーフィッシングモードでは6カ所の湖から選ぶ

GB 上海Pocket
ジャンル PUZ
SUNSOFT　8月6日発売予定　価格：3980円

通信対戦も可能な『上海』登場

お馴染みのパズルゲーム『上海』。左右もしくは上に邪魔牌が隣接していない牌のうち、同じ模様の牌を2つずつ消していく、というルールなのだ。3つのモードが用意され、友達との通信対戦も楽しめるぞ。

◆「上海」は埋もれた宝珠を取り出し聖獣を助けるストーリー

◆ゲーム画面。牌も見やすくて快適に遊べそうだよね

◆2人用「こんこん」。相手に邪魔牌を送り込めるんだ

◆モードはこの3つがある。「上海」だけ1人プレイ

◆2人用ゴールドラッシュ。ゴールド牌を先に消せ

GB 釣り先生

ジャンル RPG

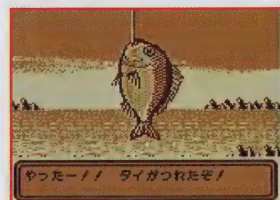
Jウイング　7月24日発売予定　価格：4800円

「先生」の称号を得よう！

「幻の魚を釣り上げて『釣り先生』の名声を得るために主人公は大会に出る」というストーリーだ。主人公には体力が設定されていて、釣り上げた魚を食べることによって体力を維持するんだ。でも毒を持つ魚もいるから注意が必要だぞ。釣った獲物が記録される「なんでも図鑑」もあり、通信対戦は、魚の種類ごとにポイントがつけられていて、制限時間内にたくさんのポイントを稼いだ方が勝ち、というルールで争われるのだ。魚だけじゃなく、アイテムも釣れるらしいぞ！

◆まずは釣りのポイントを選ぼう。どこが釣れそうかな

◆残念、糸が切れてしまった。気を取り直してもう一度！

◆ヒットした！でも釣り上げるのはここからが本番なんだ

◆見事にタイが釣れたぞ！焼き魚にすると美味しそうだね

GB 昆虫博士

ジャンル RPG

Jウイング　7月17日発売予定　価格：4800円

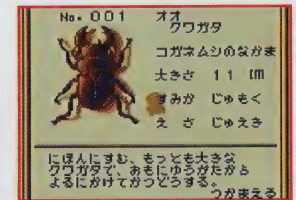
珍しい昆虫を採集しよう

世界中の珍しい昆虫を採集して、最高のコレクターになろう！採集には、虫網を使い動き回る昆虫を捕まえるのと、木の枝などに罠を仕掛けて大量採集を目指す、2通りの方法があるぞ。さらに幼虫を捕まえて育てることも出来るんだ。その育て方によっていろんな形態の変化があるらしいぞ！採集した昆虫や自分で飼育した昆虫は標本を作れるし、通信ケーブルを使えば友達と昆虫の交換も可能。夏休みの宿題はこのゲームで昆虫採集!?

◆RPG風のマップ画面。近くに昆虫がいるみたいだぞ

◆なんとか捕まえられた！この調子で標本を完成させよう

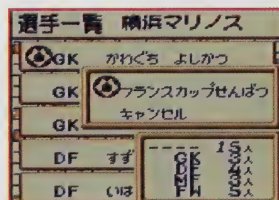
◆虫網で捕まえよう。でも動きが素早いからなかなか大変

◆これが標本だ。昆虫についての勉強にも役立つよね

GB 日本代表 フランスでがんばれ! Jリーグ サポーターサッカー

ジャンル SLG

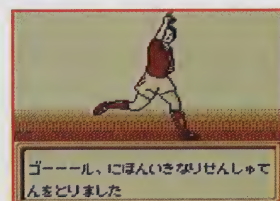
Jウイング　6月26日発売予定　価格：5500円

世界を目指すニッポンチーム

プレイヤーは日本代表チームの監督となり、あらかじめ実名で登録されているJリーグ18チームの中から代表選手20人を選んで、世界32チームの頂点を目指していくシミュレーションゲームだ。試合はコマンド選択で進行していくぞ。世界の頂点を目指すだけではなく、Jリーグチームのリーグ戦も遊べるのだ。こちらはデータバトルの形式でゲームが進行し、通信ケーブルを繋いで友達との勝負も楽しめちゃう。

◆まず最初にJリーグ18チームの中から代表選手を選ぼう

◆相手ゴール前に到達し、黄金の左足でシュートだ！

◆コマンド選択が上手くいかないとボールを取られてしまう

◆決まった！ゴ〜〜〜ル！もっともっと得点を重ねよう

GB GO! GO! ヒッチハイク

ジャンル ETC

Jウイング　7月10日発売予定　価格：4800円

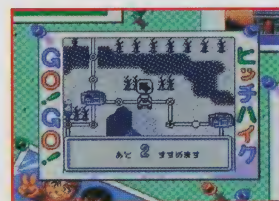
4人まで遊べるボードゲーム

地中海を舞台にしたヒッチハイク・ボードゲームの登場だ。プレイヤーは、最初にともに旅をするパートナーを選び、ヨーロッパ各地の大都市をまわって16個のスタンプを集め、ゴールのロンドンに到着するのが目的なんだ。期限は1年間あるけど、旅の途中にはお腹が空いたり体調が悪くなったり交通事故に遭うなどの様々な困難（イベント）が待ち受けている。道中にはスロットマシンのミニゲームが楽しめるマスもあるぞ！

◆左が進める数で、右に○が出るとヒッチハイク成功

◆都市に到着だ！これでスタンプが1つもらえるぞ

◆マップ画面。1マスだけ確実に進める「とほ」もある

◆スロット大当たり！所持金が増えて快適な旅ができる

NINTENDO POWER 書き換えタイトル 一覧表(ジャンル別)

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー
ACT	スーパードンキーコング	32	16	任天堂
	スーパードンキーコング2	32	16	任天堂
	スーパードンキーコング3	32	16	任天堂
	がんばれゴエモン きらきら道中	24	64	コナミ
	スーパーメトロイド	24	64	任天堂
	クロックタワー	24	16	ヒューマン
	ストリートファイターⅡターボ	20	なし	カプコン
	レッキングクルー'98	16	64	任天堂
	ロックマン7	16	なし	カプコン
	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	16	なし	カプコン
	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ
	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ
	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂
	ロックマンX	12	なし	カプコン
	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン
	カービィボウル	12	64	任天堂
	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン
	超原人2	12	なし	ハドソン
	超魔界村	8	なし	カプコン
	ファイナルファイト	8	なし	カプコン
	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	8	64	コナミ
	魂斗羅スピリッツ	8	なし	コナミ
	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ
	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8	16	ナグザット
	THE FIREMEN	8	なし	ヒューマン
	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー
RPG	ウィザードリィ外伝Ⅳ ～胎魔の鼓動～	32	64	アスキー
	レナス2 ～封印の使徒～	32	64	アスミック
	Last Bible Ⅲ	24	64	アトラス
	マザー2	24	64	任天堂
	大貝獣物語	24	64	ハドソン
	ブレスオブファイアⅡ	20	64	カプコン
	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー
	旧約・女神転生	16	64	アトラス
	真・女神転生Ⅱ	16	64	アトラス
	ヘラクレスの栄光Ⅳ 神々からの贈り物	16	64	データイースト
	ELFARIA Ⅱ	16	64	ハドソン
	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン
	レナス[古代機械の記憶]	12	64	アスミック
	真・女神転生	12	64	アトラス
	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト
	エストポリス伝記	8	64	タイトー
	ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙	8	64	データイースト
	METAL MAX 2	8	64	データイースト

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー
SPT	スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム	32	256	ヒューマン
	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ
	スーパーパンチアウト	16	64	任天堂
	スーパーファミリーゲレンデ	16	64	ナムコ
	磯釣り 離島篇	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア
	海のぬし釣り	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア
	川のぬし釣り2	12	64	ビクターインタラクティブソフトウェア
	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	12	なし	ヒューマン
	ダービージョッキー[騎手王への道]	8	64	アスミック
	ワイアラエの奇蹟	8	64	ティーアンドイーソフト
	デビルズコース(7/1より)	8	64	ティーアンドイーソフト
	スーパーファミリーテニス(7/1より)	8	なし	ナムコ
	スーパー大相撲 熱戦大一番(7/1より)	8	なし	ナムコ
	スキーパラダイス with スノーボード	8	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア
	つり太郎	8	16	ビクターインタラクティブソフトウェア
	F-ZERO	4	16	任天堂

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー
SLG	幻獣旅団	32	256	アクセラ
	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	32	64	コナミ
	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂
	魔神転生Ⅱ	24	64	アトラス
	タクティクスオウガ(7/1より)	24	64	クエスト
	ファイアーエムブレム紋章の謎	24	64	任天堂
	アースライト ルナ ストライク	24	64	ハドソン
	伝説のオウガバトル(7/1より)	16	256	クエスト
	スーパーファミコンウォーズ	16	256	任天堂
	牧場物語	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア
	AⅢ S.V.	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア
	ジ・アトラス	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア
	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	12	64	アスミック
	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	12	64	アスミック
	魔神転生	12	64	アトラス
	鋼鉄の騎士	8	64	アスミック
	シムシティー	4	256	任天堂

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー
PUZ	カービィのきらきらきっず	16	16	任天堂
	マジカルドロップ2	16	なし	データイースト
	CAMEL TRY	8	なし	タイトー
	マリオのスーパーピクロス	8	64	任天堂
	パネルでポン	8	なし	任天堂
	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	8	64	バンプレスト
	す～ぱ～ぷよぷよ	8	なし	バンプレスト
	ドクターマリオ	4	16	任天堂
	PUZZLE BOBBLE	4	なし	タイトー

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー
SHT	極上パロディウス	16	なし	コナミ
	ポップンツインビー	8	なし	コナミ
	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	8	なし	コナミ
	AXELAY	8	なし	コナミ
	グラディウス3	4	なし	コナミ
	SPACE INVADERS	4	なし	タイトー
	キャラバン シューティング コレクション	4	なし	ハドソン

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(K)	メーカー
ETC	同級生2	32	16	バンプレスト
	晦 ーつきこもり	32	64	バンプレスト
	ファミコン探偵倶楽部PART Ⅱ うしろに立つ少女	24	64	任天堂
	平成 新・鬼ヶ島 前編	24	16	任天堂
	平成 新・鬼ヶ島 後編	24	16	任天堂
	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト
	学校であった怖い話	24	64	バンプレスト
	魔女たちの眠り	24	64	ビクターインタラクティブソフトウェア
	Zooっと麻雀! (7/1より)	20	256	任天堂
	タワードリーム	16	64	アスキー
	夜光虫	16	64	アテナ
	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	16	64	タイトー
	SUPER人生ゲーム3	16	64	タカラ
	ただいま勇者募集中 おかわり	16	64	ヒューマン
	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	12	64	アスミック
	ハロー! パックマン(7/1より)	12	なし	ナムコ
	RPGツクール SUPER DANTE	8	256	アスキー
	ドカポン外伝 炎のオーディション	8	なし	アスミック
	決戦! ドカポン王国Ⅳ ～伝説の勇者たち～	8	64	アスミック
	プロ麻雀 極 Ⅲ	8	64	アテナ
	大爆笑人生劇場	8	なし	タイトー
	SUPER億万長者ゲーム	8	64	タカラ
	弟切草	8	64	チュンソフト
	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	8	64	ハドソン
	スーパートランプコレクション2	4	なし	ボトムアップ

赤で表記のソフト——書き換え価格3000円

黒で表記のソフト——書き換え価格1000円

SFメモリカセット1本には、容量:32M・SRAM:256Kに収まる範囲であれば最大7本のソフトを書き換えられます。また、容量が24M(6ブロック)以下のソフトを書き込むと、メニュー画面用として容量を4M(1ブロック)使用します。

Bistro de 64

ビストロでロクヨン

～ロクヨン亭へようこそ～

MENU
楽しい
ヨッシー弁当

※Bistroとはフランス語で料理店の意味です。

●撮影・協力／加藤 昌人●料理と文／福本 亜希

みんなはお昼ゴハンに何を食べてるのかな? 給食って人もいるだろうし、弁当持参派も多いことだろうね。カップメンばっか食べてちゃイカンぞ(それはウチの編集部)。今月は見た目も楽しくてヘルシーなヨッシー弁当の登場だ! ヨッシーストーリーの世界をイメージした、ステキでナイスな弁当なのだ。ヨッシーストーリーはふわふわ、ほのぼのとした感じがいいでしょ。これだとサエない梅雨に気分一新、午後からの勉強も楽しくできるってもんだ。野菜不足も解消できるしね!

まずは材料。こんな感じ

【1人分】
うずら卵…3個　にんじん…1本　さやえんどう…4枚
セロリ…長さ8センチのもの1本　ブロッコリー…少々
生ハム…2枚　生たらこ…少々　塩こしょう…少々
食紅…少々

1 生たらこを「いる」

生たらこは中身をしごきだす! 包丁の背でなぞると簡単だ。フライパンに入れて弱火にかけて、いる。このとき砂糖やみりん、しょうが汁少々を入れるとうまみがでる。

2 うずらは固ゆでなのだ

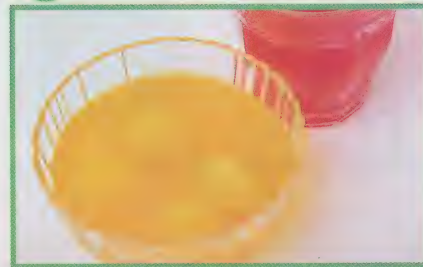
うずら卵を、水をはった小鍋で固ゆでしよう。ゆでたら皮をむいて。うずら卵は小さいから皮をむくときは身をけずらないよう慎重にね。

3 にんじんはゆでてから

にんじんは皮をむいたら1センチの厚さに切ろう。5分ほどゆでて、柔らかくなったら小さな花型で型抜きをして。

4 ごはんはなでつけよう

弁当箱にごはんを敷く(あふれるほど入れるとあとが大変)。表面をキレイになでつけることが大切。栄養を考えてごはんにそぼろをはさんで入れるといいぞ。

5 卵とは思えないよね

食紅の赤と黄色少々をそれぞれ水でとかしたら、皮をむいたうずら卵をひたそう。ほどよく色づいたと思ったら、一度水で洗えばオッケイ。

6 お花の形に切るんだ

⑤で色づいた卵をタテ向きに半分に切ったら、先がとんがってるほうをV字のように包丁を入れよう。チューリップを連想するといいね。プチトマトも同様に。

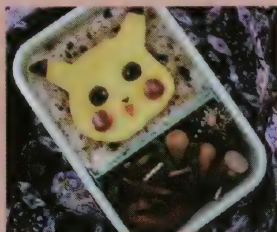
7 これぞ創作料理だい

生ハムやにんじんを四角に切って土部分に。セロリは8センチの棒状に切って茎部分に、さやえんどうはお湯ですこしゆでたら斜めに切って葉っぱ部分に!

8 ヨッシー弁当のできあがり!!

いったたらこを上のほうにふりかけて、花形にんじん、プチトマトを置いたら、ヨッシー弁当のできあがりなのだ。パチパチパチ。ブロッコリーはきざんで草にしよう。

〜ロクヨン食品館〜

今月は読者の寿子さん(東京都)が写真で送ってくれた「ピカチュウ弁当」を紹介。卵焼きでピカチュウの顔型、目や鼻はのり、ほっぺと口は赤ピーマン、カワイくておいしそーだね。これはゴハン部分にのってるんだな。栄養を考えてちゃんとおかずも作ってあるし。見た目が楽しいとゴハンもすすむのはホントなのだ。遠足や運動会にはテーマを決めて友達と作ってみよう。
64キャラにちなんだオイシイ食品があったらぜひ編集部に教えてね。

←これは愛妻弁当らしいぞ。うらやましー!

ロクヨン亭ではみんなからのアイデア料理や作った料理の写真を大募集!!

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部　ビストロ係
までね。

ポケパラ2
THE POKEMON VARIETY

リニューアル第1弾!! 始まるよ!!

今月から新しくなったポケモン情報コーナー「ポケパラ2」。今後発売される新作ソフトやポケモン情報をガンガン紹介していくコーナーだ。残念ながら今月は新作ゲームの情報は出なかったんだけど、アメリカで開催されたE3でUSA版ポケモンがリリースされたので、その情報を紹介しよう。

Goods この夏はポケモングッズがたっくさん発売されるよ!!

まずはグッズコーナー。今、発売中のものと、この夏にかけて発売される新作グッズを大紹介するぞ。今月はトミーさんとバンダイさんから情報をご提供いただきました。君の欲しいグッズはあるかな？じっくり見てみてね。

ポケットモンスターキャラクターコレクション

➡トミー／7月17日発売予定／1980円。左がロケット団セットで右がサトシ＆カスミのセット。2つセットでそれぞれ1980円はお得

ポケモンルアー

➡ハードセット01／トミー／7月発売予定／2500円。なんとポケモンがルアーになって登場

➡ワームセット01／トミー／7月発売予定／400円。こちらはワームセットだ。アーボがハマっているでしょ

ちっちゃくなったおしゃべりピカチュウ

➡トミー／発売中／1500円。おなかを押すとおしゃべりするピカチュウ人形だよ。チェーンがついてるからカバンにつけてもいいよね

ピカチュウのかき氷

➡トミー／6月26日／3000円。ピカチュウの氷かきマシンだ。夏はやっぱこれでしょう。いろんな味で食べたいね

みつけてピカチュウ しっぽでパンパン

➡トミー／6月26日／2500円。みんなで楽しめるカードゲーム。27種類に変身するピカチュウが見られるよ

ポケモンクレーンゲーム

➡トミー／7月17日／5980円。お家で遊べるポケモンのクレーンゲームだよ。モンコレシリーズを中に入れて遊べるぞ

ふりふりコダック

➡トミー／発売中／1480円。音声に反応してグエッグエッ鳴きながらお尻をふりふりするコダックだよ

プラモン スーパーアクション カメックス

➡トミー／発売中／3200円。歩いてBB弾を発射する巨大プラモンだ

ポケットモンスターモデル

➡バンダイ／6月発売予定／300円（ラムネ菓子入り）ディティールにこだわったリアルなプラキットだ。彩色済みで、組立も簡単だよ。

➡左からミュウ、フリーザー、ピカチュウ、ミュウツーの4体が発売されるぞ

新ポケモンキッズ3

➡バンダイ／発売中／100円（ラムネ菓子入り）人気のシリーズ最新作が登場だぞ

➡写真上左からスリーパー、ゴローニャ、ピジョット、ペルシアン、フリーザー、カイロス、ゴース、サワムラー、ガラガラ、マンキー、コイキング、ジュゴン、ファイヤー、クサイハナ、ガーディ、ゴーリキー、ウツボット、スターミー、クラブ、ヒトデマン

➡今回発売されたのは全20種類。君はどれだけ集めたかな、今後もシリーズは続いていくぞ。目指すは151匹パーフェクトだ

おハガキも募集するのだ!!

ポケパラ2では読者のみんなからのおハガキも募集します。最新ポケモンで知りたいことや、好きなポケモンのイラスト、紹介してもらいたいおもちゃなど、なんでもオッケイ。ハガキで応募してね。

あてさき　〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ　64ドリーム　ポケパラ2

USAポケモン『POKéMON』デビュー

USAポケモン全名前リスト

先日アメリカで開催されたE3でアメリカ版ポケモン『POKéMON』が発表。150匹のモンスター名も公開されたので、日本名と見比べてみよう!!

➡表の見方
番号
日本名
アメリカ名

⬆E3で配布された『POKéMON』のパンフレット。151匹シールがついていたのだ

⬆これが『POKéMON』のゲーム画面。もちろん、メッセージは英語になってるぞ

番号	日本名	アメリカ名
001	フシギダネ	BULBASAUR
002	フシギソウ	IVYSAUR
003	フシギバナ	VENUSAUR
004	ヒトカゲ	CHARMANDER
005	リザード	CHARMELEON
006	リザードン	CHARIZARD
007	ゼニガメ	SQUIRTLE
008	カメール	WARTORTLE
009	カメックス	BLASTOISE
010	キャタピー	CATERPIE
011	トランセル	METAPOD
012	バタフリー	BUTTERFREE
013	ビードル	WEEDLE
014	コクーン	KOKOON
015	スピアー	BEEDRIL
016	ポッポ	PIDGE
017	ピジョン	PIDGEOTTO
018	ピジョット	PIDGEOTT
019	コラッタ	RATTATAK
020	ラッタ	RATICATE
021	オニスズメ	SPEAROW
022	オニドリル	FEAROW
023	アーボ	ARBO
024	アーボック	ARBOK
025	ピカチュウ	PIKACHU
026	ライチュウ	RAICHU
027	サンド	SANDSHREW
028	サンドパン	SANDSTORM
029	ニドラン♀	NIDORAN♀
030	ニドリーナ	NIDORINA
031	ニドクイン	NIDOQUEEN
032	ニドラン♂	NIDORAN♂
033	ニドリーノ	NIDORINO
034	ニドキング	NIDOKING
035	ピッピ	ARIA
036	ピクシー	ARLALA
037	ロコン	FOXFIRE
038	キュウコン	NINE TALES
039	プリン	JIGGLYPUFF
040	プクリン	WIGGLYTUFF
041	ズバット	ZUBAT
042	ゴルバット	GOLBAT
043	ナゾノクサ	ODDISH
044	クサイハナ	GLOOM
045	ラフレシア	VILEPLUME
046	パラス	PARASYTE
047	パラセクト	PARASECT
048	コンパン	VENONAT
049	モルフォン	VENOMOTH
050	ディグダ	DIGDA
051	ダグトリオ	DUGTRIO
052	ニャース	MEOWTH
053	ペルシアン	PERSIAN
054	コダック	PSYDUCK
055	ゴルダック	GOLDUCK
056	マンキー	MANKEY
057	オコリザル	PRIMEAPE
058	ガーディ	FLAMIE
059	ウィンディ	BLAZE
060	ニョロモ	POLIWAG
061	ニョロゾ	POLIHIRL
062	ニョロボン	POLIWRATH
063	ケーシィ	HOCUS
064	フーディン	POCOS
065	ユンゲラー	ALAKAZAM
066	カイリキー	KARA-TEE
067	ゴーリキー	KUNG-FOO
068	カイリキー	JU-DOH
069	マダツボミ	BELLSPROUT
070	ウツドン	WEEPINBELL
071	ウツボット	VICTREEBEL
072	メノクラゲ	JILLY
073	ドククラゲ	MAN O WAR
074	イシツブテ	GEODUDE
075	ゴローン	GRAVELER
076	ゴローニャ	GOLEM
077	ポニータ	PONYTA
078	ギャロップ	GALLOP
079	ヤドン	SLOWMO
080	ヤドラン	SLOWBRO
081	コイル	COIL
082	レアコイル	RECOIL
083	カモネギ	FARFETCH'D
084	ドードー	DODO
085	ドードリオ	DODRIO
086	パウワウ	SEEL
087	ジュゴン	MANATY
088	ベトベター	GRIMER
089	ベトベトン	MUK
090	シェルダー	SHELLDER
091	パルシェン	CLOYSTER
092	ゴース	SPIRIT
093	ゴースト	SPECTRE
094	ゲンガー	PHANTOM
095	イワーク	ONIX
096	スリープ	DROWZEE
097	スリーパー	HYPNO
098	クラブ	KRABBY
099	キングラー	KINGLER
100	ビリリダマ	VOLTORB
101	マルマイン	ELECTRODE
102	タマタマ	EXEGGCUTE
103	ナッシー	EXEGGUTOR
104	カラカラ	ORPHON
105	ガラガラ	GUARDIA
106	サワムラー	HITMONLEE
107	エビワラー	HITMONCHAN
108	ベロリンガ	TONGUETYD
109	ドガース	NY
110	マタドガス	LA
111	サイホーン	RHYHORN
112	サイドン	RHYDON
113	ラッキー	LUCKY
114	モンジャラ	MEDUZA
115	ガルーラ	KANGASKHAN
116	タッツー	HORSEA
117	シードラ	SEADRA
118	トサキント	GOLDY
119	アズマオウ	NEPTUNE
120	ヒトデマン	STARYU
121	スターミー	STARMIE
122	バリヤード	MR.MINE
123	ストライク	STRYKE
124	ルージュラ	JYNX
125	エレブー	ELECTABUZZ
126	ブーバー	MAGMAR
127	カイロス	PINSIR
128	ケンタロス	TAUROS
129	コイキング	MAGIKARP
130	ギャラドス	SKULKRAKEN
131	ラプラス	NESS
132	メタモン	DITTO
133	イーブイ	EON
134	シャワーズ	VAPOREON
135	サンダース	JOLTEON
136	ブースター	FLAREON
137	ポリゴン	PORYGON
138	オムナイト	ESS
139	オムスター	KARGO
140	カブト	ATT
141	カブトプス	LANTIS
142	プテラ	PTERA
143	カビゴン	SNORLAX
144	フリーザー	ARTICUNO
145	サンダー	ZAPDOS
146	ファイヤー	MOLTRES
147	ミニリュー	DRAGOON
148	ハクリュー	DRAGYN
149	カイリュー	DRAGONITE
150	ミュウツー	MEWTWO

それいけ！マリオ親衛隊

マリオ親衛隊長　ケインニッヒ将軍　キャプテンファルコン　イラスト：記村隆鶴

ケインニッヒ将軍：エフゼロも発売日が迫ってきたな。うっほうっほ。

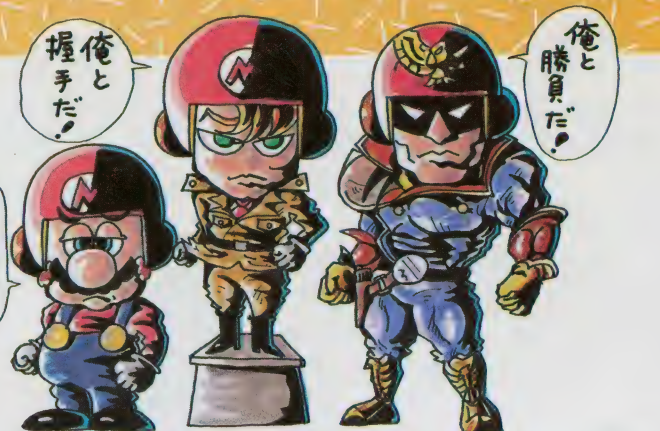
ファルコン：なんかお前も編集部ゲーマーのアンドレみたいになってるぜ。

ケイン：うっほ〜、アンドレはエフゼロのオニだからな、うっきゃ〜。

ファルコン：…擬音だらけの会話でアンドレ化するより、エフゼロの腕のほうもアンドレくらい上手くなってくれよな。

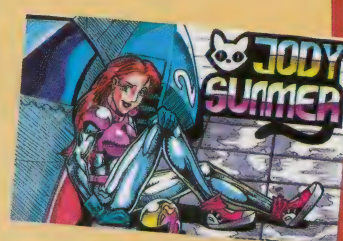
ケイン：ういっす、任しとけ、ガゴーン！

マリオ：ところで今月はE3の情報が多くて、このコーナーもまた2ページに戻っちゃいました。その分、E3の最新情報を楽しんでくださいね。

ケイン：うっぎゃ〜、オレとしては少々残念だがそうしよう、チュド〜ン！

イラストの殿堂

◆『パワプロ』も高橋君の手にかかると独自のムードになるね。おやじは今にもちゃぶ台をひっくり返しそうな雰囲気ぷんぷんだ

大阪府／高橋智史さん

◆先月ファンレターをくれたまりちゃんへのお返しイラスト。確かにSEALさんの描くピーチは尊敬するほどキレイだよね

三重県／SEALさん

◆細かい色鉛筆使いがお見事な、ファンタジー風のリンク。なんだか7人の小人の中にさりげなくいそうなかわいさだね

千葉県／山田亜希子さん

◆『RAKUGAKIDS』のジェリーとC・H・O。の〜んびりお菓子を食べてるジェリーの性格が伝わってきそう

宮城県／木星さん

◆発売から1年半以上たつのに『J2』人気は根強いよね。今月のゲームソフトファンクラブではまたも1位を奪回したし

埼玉県／むむむさん

◆人気急上昇中の『エフゼロ』のジョディ。アンドレはこの絵を見て「とってもかわいいっす」って言ってたよ

東京都／柴田純一さん

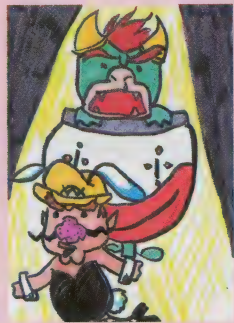
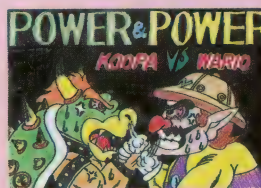
今月のお題「ワリオとクッパ」

次回のお題「戦うポケモン」

◆（大阪府／大神晃さん）「昔はかっこよかった」という若い頃の2人。女の子もイチコロ!?

◆（福岡県／シン国さん）クッパの胸に飛ぶ込むワリオ。不気味な宝塚ふうがなんともイカス

◆（岡山県／玲亜さん）結局はピーチ姫の手のうちで遊ばれてしまっている2人であったか

◆（新潟県／将さん）このイラスト見てると、なんつーか脱力してきちまった…

◆（埼玉県／松本郁子さん）直後、ワリオがスコップで城を壊せば本物のワルだ!?

◆（兵庫県／成龍さん）こいつらのケンカは、関わりたくないほど激しそうだ

イラスト雑居ビル

←（大阪府／きりさき水希さん）実は今、編集部内のヒゲ部に入ってるオレ…。ところで水希さんとオレは名字が同じだな

←（東京都／ミレーさん）パパが登場する『MOTHER3』。お金は誰が振り込んでくれるのかと心配してるのはオレだけ？

←（大分市／しもりさん）『ウィンバック』のセシルに一目ボレしたそう。確かに女の子が注目しそうなイイ男だよな

←（大阪府／NO・Qさん）今月も『FE』キャラのラクチェ。アイラ母さん譲りの剣、誰にもらったかはヒ・ミ・ツだって

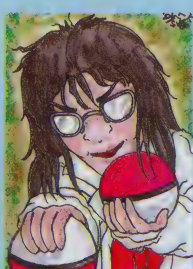
←（愛知県／サルメンカンジャさん）ケイトの本業は歌手なんだよね。個人的にはふりかけ星人ゴマーシオーが好きだぞ

←（福岡県／きりしま成子さん）『RAKUGAKIDS』のアメリカン調キャラは、今後ぐんと人気がでそうだよね

←（東京都／おえかきまんまさん）ポケモンではなく、あえて「りかけいの男」ときたか。なんか頭にフケ多そうだよな～

←（鳥取県／鳥取の天皇さん）こんなマリオもやだし、こんなルパンもやだ。手に毛ぇ生えてるあたり細かいぞ

←（愛知県／サルトムント雁さん）『飛龍の拳』続編はSDとリアルが別々に出るそう。それでR・ファルコンのバカ笑い？

←（奈良県／B・T・Hさん）絵も雰囲気も、下の方にちっこく書いてる「おおきぼんど」もコテコテですな

←（北海道／聖夢アリババさん）フランス生まれだけあって、の『BUCK BUMBLE』はおしゃれだよね

←（神奈川県／リュウジロウさん）そういえば帽子キャラって多いよね。『MOTHER』制作の紅丸さんもいるね

4コマの部屋

←（岡山県／まあめいどさん）「全然上達しない」とけんそんするまあめいどさんだけど、君も、他の人たちも、投稿を重ねるたびにみんな上手くなってきてるよ

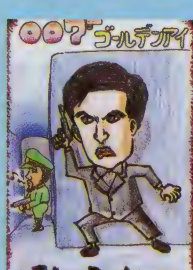
←（滋賀県／杉岡ヒロユキさん）今月からCGでの投稿になった杉岡さん。始めたばかりにしては、すごく良いデキ。さすが！ところで気球に乗った感想はどうだった？

イラスト季節便り～梅雨

←（福岡県／くらざわかずるさん）おなじみのうたたねカービィだ

←（鹿児島県／飛鳥さん）ニョロゾには楽しい雨の季節だよね

イラスト10歳未満

←（東京都／静間夕香ちゃん・8歳）プリンのコンサート。ったみんなすっごく楽しそうで、こっちもうれしくなっちゃうよ

キレてるお方

←（静岡県／くぼた牧之介さん）丸まった背中に哀愁を感じる一品。そりゃ火の中水の中、合体だの救出だのしてりゃ疲れるよな

今月の階級特進者

- **曹長昇格**
  滋賀県／杉岡ヒロユキさん
- **上級軍曹昇格**
  大阪府／大神　晃さん
- **上級軍曹昇格候補**
  福岡県／くらざわかずるさん
- **軍曹昇格候補**
  福岡県／きりしま成子さん
  岡山県／まあめいどさん
- **上等兵昇格**
  大阪府／NO.Qさん
- **上等兵昇格候補**
  大阪府／高橋智史さん
  三重県／SEALさん
  岡山県／令亜さん
- **1等兵昇格**
  鹿児島県／飛鳥さん
- **2等兵昇格**
  福岡県／シン国さん
  愛知県／サルメンカンジャさん
- **2等兵昇格候補**
  埼玉県／むむむさん
  大分県／しもりさん
  東京都／ミレーさん
  鳥取県／鳥取の天皇さん
  東京都／柴田純一さん
- **正隊員昇格（隊員証授与）**
  大阪府／きりさき水希さん
  奈良県／B.T.Hさん
  千葉県／山田亜希子さん
- **準隊員入隊（キーホルダー授与）**
  初採用者全員

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、4コママンガ(横：縦＝１：３又はハガキサイズ)を大募集！封書で投稿する人は**各イラストの裏に住所・氏名・ペンネームを記入してね**。あとなるべく年齢と階級も書いてね。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント。たくさんのご応募待ってるぞい。

あて先

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「しんえいたい」係

THE DREAM TECHNIQUE PALACE

ドリテクの宮殿

『ボンバーマンヒーロー』の最後の秘密『パチンコ365日』や『飛龍の拳ツイン』

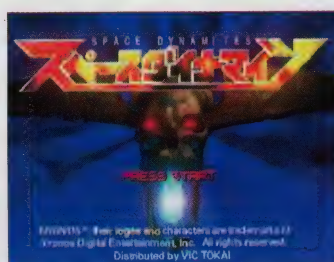
ブルーな梅雨の季節のせいか、今月は残念ながら特夢・大夢はおあずけ状態。でも発売されてしばらく時間の経ったソフトを補完するドリテクが、今月はザクザク集まったぞ。

スペースダイナマイツ

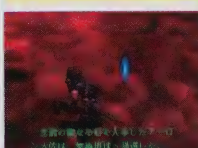
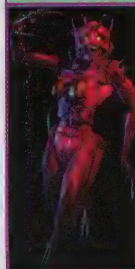
神奈川県／X-MENさん

キャラクターのエンディングコマンド

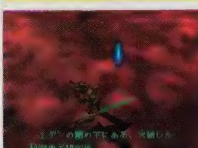
タイトル画面でキャラ別のコマンドを入力するだけで、各キャラのエンディングが見れるぞ。クリスタルを入手した奴らのその後は…？各々のストーリーを手軽に楽しんじゃおう。

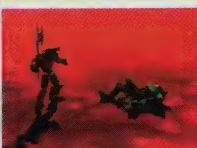
※コマンドの見方は以下のとおり
上下左右=十字キー、L/R=トリガー、C=Cボタンユニットの各上下左右

↑タイトル画面で以下のコマンドを入力すると、各キャラのエンディングが始まる

アーロン

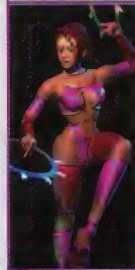
上・C左・R・右・下・R・R・C左

デモニカ

上・C左・R・右・下・R・R・C上

イブ

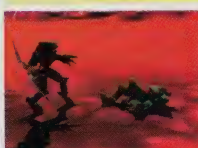
上・C左・R・右・下・R・R・C右

ゴール

上・C左・R・右・下・R・R・C下

モーフィックス

上・C左・R・右・下・R・R・B

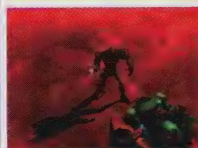
ニッキ

上・C左・R・右・下・R・R・A

デミトロン

上・C左・R・右・下・L・L・C下

スカーレット

上・C左・R・右・下・L・L・C左

ソノーク

上・C左・R・右・下・L・L・C上

ゼンムロン

上・C左・R・右・下・L・L・C右

ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え!　京都府／うそ番茶さん

ゴールデンボンバー出撃だ!!

前回はオプションモードに4つある「????」の3つまでを紹介したけど、今月はいよいよ残りの1つを公開しよう。金メダルが6枚集まると、「????」が「ゴールデンボンバー」になり、これを選択するとさんぜんと輝くゴールデンボンバーとなって「ホールレイク」「ビッグキャノン」「ボーナステージ5」の3ステージに挑戦できるのだ！金メダル6枚を集めるには、STAGE1から6まで全部満点を出さなければならない。がんばろう！

⬅金メダルを6枚集めると現れる「ゴールデンボンバー」を選択。やったー、ゴールデンボンバーになれる新開発アイテムをゲットだ！

⬅以前はボンバーマリンで挑戦したホールレイク。ゴールデンになることで重量アップ、ぷかぷか浮くこともなく水底をふみしめて歩けるようになるぞ

⬅ついに出た最後の隠しステージ、ボーナステージ5。にじ色の部分がベルトコンベアーのように交互に動き、足場の確保がむずかしいのだ

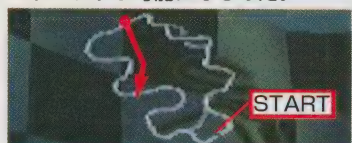
⬅こちらは前にボンバージェットでたちむかったビッグキャノン。同じステージでも、ゴールデンになるだけで強くなったような気がしちゃうんだな

⬅ボーナステージのボスはあいつだったか…というわけで任務完了。長い冒険お疲れさまでした、そしてこれからもよろしく、ボンバーマン！

スーパースピードレース64　神奈川県／宮部剛さん・埼玉県／マルコさん

隠されたショートカット! 2連発

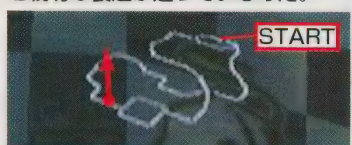
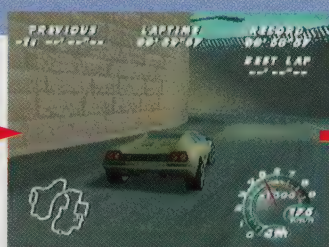
コース4…岩をぬけろ!

4つめの大きなカーブ後、岩の鳥居をくぐった直後に左側の岩のくぼみにぶつかろう。岩をすりぬけて大幅なショートカットが可能になるのだ。

⬆4つめのカーブを過ぎたら岩の鳥居をくぐるが、その出口に見えている岩肌の手前部分、ちょうど鳥居で影になっているあたりにつっこめ

⬆岩をすりぬけたら中は洞窟のようになっていて、細い道がちゃんと通っているのだ。バグ技でないことは確かだけど、なぜこんな所に…

⬆コースの4分の1ほどのショートカットに見事成功。洞窟が終わると、元のコースにきちんと合流できるようになっているぞ

コース5…扉をくぐれ!

コース5の横長の扉はなんとなく気になっていた人もいたはず。予感は的中、開かないままの扉をくぐりぬけると親切な裏道が通っているのだ。

⬆コース中盤、大きなビルで左右に道が分岐する地点を過ぎると、右手にある扉。いつも閉まったまんまだけど、気にせずめがけていこう

⬆すりぬけた扉のむこうには、走りやすく舗装された道路が現れる。けっこうくねくね曲がっているので、壁に激突しないように注意だ

⬆出口は別の扉になる。扉が閉まってるからといってあきらめないで、なんでもやってみるのがドリテク発見の重要なコツだね

飛龍の拳ツイン

東京都／比野大地さん

プラチナ、ゴールド、秘奥技のコマンド

「おたからばこ」の「ステイタスを見る」の項目を選択して、下にスクロールさせ、それぞれ対応したパスワードを入力しよう。すると、プラチナキャラやゴールドキャラが「VSモード」「トーナメント」で使えるようになり、ゆうかの秘奥技も使えるようになるぞ。

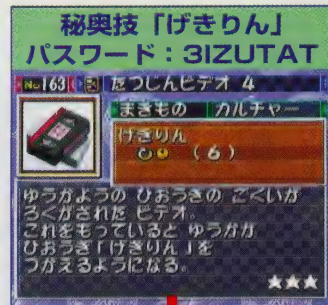
プラチナゆうか
パスワード：MOSUTTE

プラチナしょうりゅう
パスワード：MLSMIZL

秘奥技「げきりん」
パスワード：3IZUTAT

ゴールドハヤト
パスワード：KIHONCN

ゴールドワイラー
パスワード：SHANARM

ゴールドりゅうひ
パスワード：TATICBG

↑ゆうかの秘奥技「げきりん」が使用可能に。ただし、秘奥技宝珠ストックを6消費するのだ

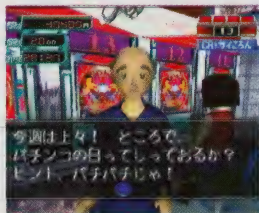
パチンコ365日

神奈川県／海のYeah!!さん

パチンコホールに関するウワサ

「実戦シミュレーションモード」での、客との会話で得たパチンコホールに関する有益な情報を整理してみたので、なかなか大当たりせずに負けてばかりという人は試してみよう。しかしこれらはあくまで「ウワサ」に過ぎないので、真偽のほどは自分で確かめてみてくれ!

1. 「Pcity21」では、台番号がゾロ目の機種が出やすい
2. 「パーラー大好き」では、7のつく台番号が出やすい
3. 「Pcity21」では、5のつく日は設置台の種類に関係なく出る
4. 「パーラー大好き」は、7のつく日は機種に関係なく出やすい
5. 各ホールとも給料日前の23・24日はどの機種でも出やすい傾向
6. 逆に給料日後の25・26日は各ホールともあまり出ない
7. 8月8日(パチンコの日)は各ホールとも良く出る設定になっている
8. 11月17日（将棋の日）は各ホールとも「CR·RYU-OH」が出る

↑上の情報をふまえた上で、CRセブン機を狙い、一気の出玉獲得を目指そう

↑老人とボディコンギャルは良い情報を教えてくれる。いろいろ聞いてみよう

飛龍の拳ツイン

長野県／横井昇さん

ロボの花と龍飛のプラチナ

超カタくてなかなか勝てないメタルキャラ。君も苦労してるんじゃないかな。実は、メタルキャラに簡単に勝つためには、その力を封印してやるアイテムが必要なんだ。そのアイテムのゲット方法を紹介するので、頑張ってゲットしてくれ。全部ゲットするのも難しいけどね。

↑メタル龍飛を封印する「龍の翼」。中でも比較的簡単にゲットできるぞ

アイテム	条　件	封印するキャラ
龍の翼	試合数1で、全員に秘奥技でフィニッシュ勝ち	メタル龍飛
鳳凰の指輪	試合数3で、1ラウンドも負けずにクリア	メタルハヤト
再生の葉	試合数1、体力100で、1ラウンドも負けない	メタルワイラー
シークレットマン	試合数1、時間90で全員にタイムオーバー勝ち	メタル昇龍
鬼神の首飾り	試合数1で、打撃を1回も当てずにクリア	メタル夕華
朱雀の瞳	試合数1で、全員に10ヒット以上のコンボを当てて勝つ	メタルスザク
ヒーローベルト	試合数2で、2分45秒以内にクリアする	メタルパワーズ
ウィルスくん	試合数1で秘奥技とお宝奥技を使わずにクリアする	メタルロボの花
マジカルキャンディー	試合数1、時間30、難易度すごくひくいでクリアする	メタルボクチン
龍の角	試合数3、時間∞、難易度すごくたかいでクリアする	真・龍魔王

FIFA ロードトゥワールドカップ'98 ～ワールドカップへの道　島根県／細川祐史さん

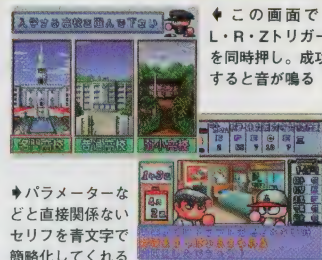
得点ゲットでサポーターの歓声

どのモードでも良いので、試合を始めよう。そして、自分が操作しているチームが得点をとったら、Aボタンでサポーターの歓声が、Cボタンユニットの下で、サポーターのラッパの音をならせるぞ。

◆ゴールを決めた瞬間から、パフォーマンスをしている間に楽しめる

実況! パワフルプロ野球5　滋賀県／中学3年生よさん

サクセスモードセリフを簡略化

とある時におとうさんが教えてくれるんだけど、最初に高校を選ぶことができるようになったら、その画面で「L・R・Zトリガー」を同時押ししてみよう。成功すると「キラーン」という音がして、余計なセリフなどを省略してくれるぞ。

◆この画面で、L・R・Zトリガーを同時押し。成功すると音が鳴る

◆パラメーターなどと直接関係ないセリフを青文字で簡略化してくれる

実況! パワフルプロ野球5　茨城県／根本卓哉さん

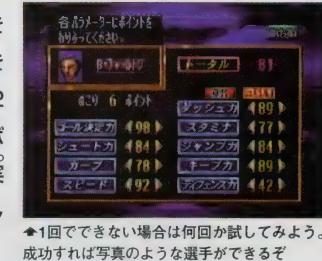
ウグイス嬢が守備をアナウンス

「サクセス選手あーしたりこーしたり」で音声をテストするとき、Cボタンの下で名前をアナウンスしてくれるけど、そのときにCボタンの上を押してみよう。すると、守備までアナウンスしてくれるぞ。

◆この画面でCボタンの上を押すんだ。するとアナウンスが変わるぞ

実況ワールドサッカー3　静岡県／NRWがんばれさん

元イタリア代表選手登場

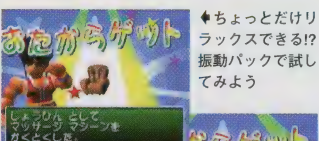
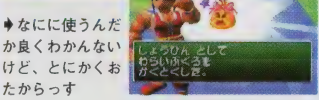
オプションの選手作成で、名前を「B・チャールストン」、ポジションをFW、顔を2/9ページの上段左から2番目にすると、初期トータル81（ボーナスを除く）の選手ができるぞ。実はこの選手、元イングランド代表として活躍していた選手なのだ。

◆1回でできない場合は何回か試してみよう。成功すれば写真のような選手ができるぞ

飛龍の拳ツイン　栃木県／天上天下唯我独尊さん

お宝パスワードを2つ紹介

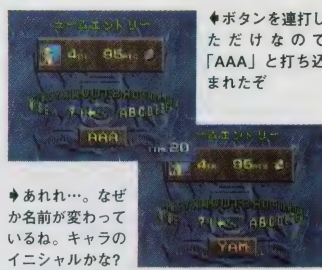
200ものおたからがあるっていう『飛龍の拳ツイン』だけど、全部集まったかな。2つだけだけど、おたからのパスワードを紹介しよう。

マッサージマシーン：2NISAMM
わらいぶくろ：1IARAW

◆ちょっとだけリラックスできる!? 振動パックで試してみよう

◆なにに使うんだか良くわかんないけど、とにかくおたからっす

進め! 対戦ぱずるだま～闘魂! まるたま町　奈良県／Pさん

なぜか名前が変わってます

記録を出したときのネームエントリー（名前を入力する）画面で、自分の名前等を入力せずにそのままAボタンを連打してみよう。すると、「AAA」と打ち込まれる。そのまま終了すると、なぜか名前が変わってるんだ。キャラのイニシャルかな?

◆ボタンを連打しただけなので「AAA」と打ち込まれたぞ

◆あれれ…。なぜか名前が変わっているね。キャラのイニシャルかな?

大募集!ドリームテクニック

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、64ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中!大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な商品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

*ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本 さらに64ドリーム特製記念品
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪　夢…時　価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書、5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係
FAXでもOK　Fax.03-3230-0675（A4用紙で送ってね）

<ハガキの書き方>

❶パチンコ365237890日
❷パーラーぼったくり登場
「実戦なぞらえモード」の8月8日パチンコの日に、「パーラー半殺し」の景品交換所に行ってみよう。すると、怪しい男がやってきて、隠しパーラー「ぼったくり」に連れていってくれるぞ。そこは、玉ばっかりすいとられる店だ。
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
銀　玉男（7）　P.N.勢多
電話03-1111-2222

第3回 日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー あなたが選ぶベスト・タイトル!

実施要項

『Japan Game of the Year '98』は、夢と感動を与えるソフトウェアの質的向上を促し、その社会的地位の向上を図り、わが国のエンターテインメント・ソフトウェアの健全な育成と業界の発展促進を目的としています。＊家庭用ゲーム機以外のハード、パソコンのみを対象に発売されているソフト、および業務用ゲーム機のみで稼働しているソフトは対象外といたします。

●賞

■グランプリ

1タイトル（読者投票1位の作品）：トロフィー／賞状

■準グランプリ

1タイトル（読者投票2位の作品）：トロフィー／賞状

●特別賞3賞

■フレッシュ賞

1タイトル（新しいユニークな試みを行っている作品）：トロフィー／賞状

■ビジュアル賞

1タイトル（映像的に優れた作品）：トロフィー／賞状

■サウンド賞

1タイトル（音響・音楽的に優れた作品）：トロフィー／賞状

●ノミネート作品

1997年4月1日から1998年3月31日に日本国内で発売された家庭用ゲーム、エンターテインメント・ソフトウェアを対象に、参加各雑誌の読者人気データ上位の作品を選び、さらに各誌編集部の推薦によるものを加えた計120タイトルをノミネート作品としています。

●投票方法

左下の投票用紙を切り取って、ノミネート作品の中から⑴何回もプレイするほど気に入った作品をグランプリ候補として2作品 ⑵新鮮だった作品をフレッシュ賞として1作品 ⑶画面がリアルできれいだった作品をビジュアル賞として1作品 ⑷効果音、声、音楽が感動的だったという作品をサウンド賞として1作品 を選び作品番号、希望商品番号を記入、必ず裏面全面にノリをつけて官製ハガキに貼り、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記して投函してください。

■投票期間・選考方法

1998年6月16日～7月21日（当日消印有効） 選考方法は読者投票による各作品の得票数を厳正に集計し、その結果を各賞受賞作品の選考基準といたします。

■発表

1998年9月発売の参加各誌誌上にて発表いたします。

■あて先

〒151-8691 東京都代々木郵便局私書箱38号
『日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー』事務局

ノミネート作品

No.	タイトル	メーカー	機種
1	アークザラッド モンスターゲームWithカジノゲーム	SCEI	PS
2	ああっ女神さまっ	NEC HE	FX
3	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア	PS
4	アザーライフ アザードリームス	コナミ	PS
5	AZEL -パンツァードラグーンRPG-	セガ・エンタープライゼス	SS
6	アンジェリーク Special2	光栄	SS/PS
7	EVE The Lost One	イマディオ	SS
8	ウィザードリィ リルガミンサーガ	ローカス/ソリトンソフトウェア	PS
9	エースコンバット2	ナムコ	PS
10	エーベルージュ	タカラ	PS/SS
11	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	SS
12	下級生	エルフ	SS
13	風のクロノア door to phantomile	ナムコ	PS
14	CULDCEPT	大宮ソフト	SS
15	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	N64
16	がんばれ森川君2号	SCEI	PS
17	機動戦艦ナデシコ ~やっぱり最後は『愛が勝つ』?~	セガ・エンタープライゼス	SS
18	機動戦士Zガンダム	バンダイ	PS
19	ギャロップレーサー2	テクモ	PS
20	銀河お嬢様伝説ユナ3 ~LIGHTNING ANGEL~	ハドソン	SS
21	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン	PS/SS
22	クライム・クラッカーズ2	SCEI	PS
23	クラッシュ・バンディクー2 ~コルテックスの逆襲~	SCEI	PS
24	グラディウス外伝	コナミ	PS
25	グランツーリスモ	SCEI	PS
26	グランディア	ゲーム アーツ/ESP	SS
27	ゲームで発見!! たまごっち	バンダイ	GB
28	幻世虚構・精霊機導弾	SCEI	PS
29	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	SS
30	攻殻機動隊 ~GHOST IN THE SHELL~	SCEI	PS
31	コマンド&コンカー	セガ・エンタープライゼス	SS
32	サガ フロンティア	スクウェア	PS
33	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	SS
34	Jリーグ 実況ウイニングイレブン3	コナミ	PS
35	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2	セガ・エンタープライゼス	SS
36	時空戦士テュロック	アクレイムジャパン	N64
37	実況パワフルプロ野球5	コナミ	N64
38	実況ワールドサッカー3	コナミ	N64
39	シムシティ2000	イマジニア	N64
40	シルエットミラージュ	トレジャー	SS

投票用紙

○グランプリ（2作品）	
○フレッシュ賞（1作品）	
○ビジュアル賞（1作品）	
○サウンド賞（1作品）	
希望商品番号	

■プレゼント

＊実際の商品とは多少異なることがあります。

1パナソニック 液晶付きDVDプレイヤー 2名様
室内でも屋外でも使えるワイド液晶モニター付ポータブルタイプ

2カシオ デジタルカメラ&プリンター・セット 3名様
オリジナル・シールが簡単にできるカメラとプリンターのセット

3シャープ ポータブルMDプレイヤー 18名様
スリムなポケットサイズ、長時間再生可能な使いやすさ

4おもちゃ券（2万円分） 20名様
ゲーム機からソフトまで、お好きなものを2万円分買える

●Japan Game of the Year 特製プレミアム・テレホンカード
抽選にもれた方の中から、さらに抽選で1000名様に差し上げます。

・ザ・イヤー

'97年4月1日～'98年3月31日発売ソフト

『Japan Game of the Year』は、ゲーム専門雑誌15誌の協力により、みなさんの声をゲームの世界に反映させるために制定されました。グランプリをはじめとする各賞は、純粋に読者のみなさんからの投票により選出されます。実施要綱をよく読んで、ふるってご参加ください。なお、投票してくださった方のなかから、抽選で下記のような豪華商品を差し上げます。

※ノミネート一覧はノミネート番号、作品名（五十音順）、メーカー名、機種名の順になっています。※2機種で発売されているタイトルのうち、ノミネート選考委員会の厳正なる協議により、ゲーム性に大きな差がないと判断された作品は、原則として一つの作品として扱わせていただきます。※PS=プレイステーション、SS=セガサターン、N64=ニンテンドウ64、SFC=スーパーファミコン、GB=ゲームボーイ、FX=PC-FX

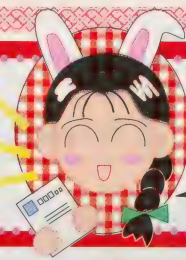
No.	作品名	メーカー名	機種名
41	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	セガ・エンタープライゼス	SS
42	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	トミー	PS
43	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ	SS
44	スーパービーダマン ファイティングフェニックス	ハドソン	GB
45	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	SS
46	スターフォックス 64	任天堂	N64
47	ずっといっしょ	東芝EMI	PS
48	スパークリングフェザー	NEC HE	FX
49	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	PS
50	スレイヤーズろいやる	角川書店/ESP	SS
51	ゼノギアス	スクウェア	PS
52	ZERO DIVIDE2	ズーム	PS
53	仙窟活龍大戦カオスシード	ネバーランド・カンパニー	SS
54	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル	SS
55	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	セガ・エンタープライゼス	SS
56	ダービースタリオン	アスキー	PS
57	タクティクス オウガ	アートディンク	PS
58	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	PS
59	チョロQ3	タカラ	PS
60	ディディーコング レーシング	任天堂	N64
61	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	PS
62	DESIRE	イマディオ	SS
63	鉄拳3	ナムコ	PS
64	DEAD OR ALIVE	テクモ	SS
65	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	SS
66	テン・エイティ スノーボーディング	任天堂	N64
67	電車でGO!	タイトー	PS
68	トゥームレイダー2	ビクター/ビクター ソフト	PS
69	同級生2	NECインターチャネル	SS
70	慟哭 そして…	データイースト	SS
71	トゥルー・ラブストーリー ~Remember My Heart~	アスキー	PS
72	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 ~虹色の青春~	コナミ	PS/SS
73	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 ~彩のラブソング~	コナミ	PS/SS
74	TOBAL 2	スクウェア	PS
75	七ツ風の島物語	エニックス	SS
76	Neo ATLAS	アートディンク	PS
77	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	PS/SS
78	Noël ~La neige~	パイオニアLDC	PS
79	信長の野望 将星録	光栄	PS
80	バーチャル・プロレスリング64	アスミック	N64
81	バーニング レンジャー	セガ・エンタープライゼス	SS
82	バイオハザード2	カプコン	PS
83	バイオハザード	カプコン	SS
84	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	コナミ	N64
85	爆ボンバーマン	ハドソン	N64
86	Bust A MOVE(バスト ア ムーブ)	エニックス	PS
87	パネルクイズアタック25	富士通パソコンシステムズ	PS
88	パラサイト・イヴ	スクウェア	PS
89	BULK SLASH	ハドソン	SS
90	パワードール2	アスキー	PS
91	Pia♡キャロットへようこそ!!	カクテル・ソフト/キッド	FX/SS
92	ファイアーウーマン纏組	徳間書店	PS
93	ファイナルファンタジー タクティクス	スクウェア	PS
94	FINAL FANTASY Ⅶ INTERNATIONAL	スクウェア	PS
95	ファミスタ64	ナムコ	N64
96	フォトジェニック	サンソフト	PS/SS
97	ブレス オブ ファイアⅢ	カプコン	PS
98	プロ野球チームもつくろう!	セガ・エンタープライゼス	SS
99	フロントミッション セカンド	スクウェア	PS
100	放課後恋愛クラブ -恋のエチュード-	キッド	SS
101	牧場物語GB	パックインソフト	GB
102	星のカービィ3	任天堂	SFC
103	街	チュンソフト	SS
104	マリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士~	ガスト	PS
105	mr. BONES	セガ・エンタープライゼス	SS
106	みつめてナイト	コナミ	PS
107	みんなのGOLF	SCEI	PS
108	メルティランサー Re-inforce	イマディオ	PS
109	モンスターファーム	テクモ	PS
110	悠久幻想曲	メディアワークス	SS/PS
111	悠久幻想曲2nd Album	メディアワークス	SS/PS
112	ヨッシーストーリー	任天堂	N64
113	ラングリッサーⅣ	メサイヤ	SS
114	ランナバウト	ヤノマンゲームス	PS
115	リアルサウンド~風のリグレット~	ワープ	SS
116	立体忍者活劇 天誅	SME	PS
117	ROOMMATE ~涼子 in Summer Vacation~	データム・ポリスター	SS
118	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 十勇士陰謀編	SCEI	PS
119	レブス	アトラス	PS
120	ワールドネバーランド~オルルド王国物語~	リバーヒルソフト	PS

●記入例

投票用紙は必ず裏面全面にノリをつけて貼ってください。(注) フレッシュ賞、ビジュアル賞、サウンド賞は、グランプリ候補と同じタイトルに投票することができます。

※N64、GBソフトは1名に1本です。尚、商品のお届けに時間を有する場合があります。ご了承下さい。

ハガキは次ページめくるとついてるよ

答えて当てよう読者プレゼント 読者アンケート

アン・ケイトちゃんです❤この本をみんなが読んでいる時にはワールドカップの日本戦がはじまってるわね。今はブラジルやイタリア戦をやっているので毎晩見ています。そして睡眠時間が減ってます。開催期間の約1カ月、カラダが持つかどうか…。

1）今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

2）今月号の感想はいかがでしたか。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

3）今月号で良かった記事を表1からお選びください。（3つ以内）

4）今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください。（3つ以内）

表1

1.付録：特製シール
2.N64新作ソフトカレンダー
3.N64ドリームランキング
4.オウガバトル3
5.ゼルダの伝説　時のオカリナ
6.ポケモンスタジアム
7.バンジョーとカズーイの大冒険
8.RAKUGAKIDS
9.悪魔城ドラキュラ3D
10.HYBRID HEAVEN
11.スターソルジャーバニシングアース
12.スーパービーダマンバトルフェニックス64
13.ウィンバック
14.スーパースピードレース64
15.64トランプコレクション～アリスのわくわくトランプワールド
16.チョロQ64
17.シムコプター64
18.デザエモン3D
19.ぬし釣り64
20.カメレオンツイスト2
21.オリンピックホッケーナガノ
22.おねがいモンスター
23.おハガキストリート
24.ゲームソフトファンクラブ
25.爆熱!! スパロボ研究所
26.アナログチャット64
27.こちらロクヨン探偵事務所
28.ポケカメシティー
29.私立ヌルゲー学園
30.F-ZERO X
31.エクストリームG
32.スーパーロボットスピリッツ
33.NOAプレスカンファレンス
34.マンガ「Dream Drunker」
35.N64フォーラム
36.ドリームインプレッション
37.秋葉原価格調査団
38.E3大特集
39.教えて本郷さん N64の質問箱
40.毎月新聞
41.4コママンガ「ちびちびスターフォックス」
42.SFC&GB情報局
43.ビストロDEロクヨン
44.ポケモンパラダイス2
45.それゆけマリオ親衛隊
46.ドリテクの宮殿
47.読者プレゼント
48.読者アンケートのページ
49.マンガ「ロクヨン夢日記」

5）あなたはN64ソフトとコントローラパックをいくつ持っていますか。それぞれ数字でお答え下さい。

6）あなたが一番好きなゲームのジャンルを、下から選んで数字でお答えください。

1.ロールプレイング　2.アクション　3.格闘アクション　4.アドベンチャー
5.シミュレーション　5.パズル　6.シューティング　7.スポーツ　8.テーブル
9.レース　10.その他

7）あなたが一番好きなポケモンの技と、それを使うポケモンの名前を教えてください。

8）学生の方におたずねします。今学校ではやっていること（遊びなど）があれば、教えて下さい。

9）今後出るN64ソフトで、あなたの興味があるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。

表2

【あ行】
1.悪魔城 ドラキュラ3D（仮）
2.イギーくんのぶら^{2}ぽよん
3.ウィンバック
4.ウルトラドンキーコング（仮）
5.ウルトラベースボール実名版64
6.SD飛龍の拳64
7.NBAバスケットボール（仮）
8.エフ～FLYING HUNTERS
9.F-ZERO X
10.エルテイル（仮）
11.オウガバトル3（仮）
12.おねがいモンスター
13.オリンピックホッケーナガノ
【か行】
14.カービィ64（仮）
15.カメレオン・ツイスト2
16.キャバリーバトル3000
17.キャベツ（仮）
18.巨人のドシン（仮）
19.キラッと解決！ 64探偵団
20.キングヒル64-エクストリームスノーボーディング（仮）
21.金田一少年の事件簿（仮）
22.ゴルフ（仮）
23.コンカーズ クエスト（仮）
【さ行】
24.実戦パチスロ必勝法
25.シムコプター64
26.シムシティー64（仮）
27.ジャングル大帝
28.スーパービーダマンバトルフェニックス64
29.スーパーマリオ64-2（仮）
30.スーパーマリオRPG2（仮）
31.スーパーロボットスピリッツ
32.スターソルジャー バニシングアース
33.SNOW SPEEDER
34.ゼルダの伝説　時のオカリナ
【た・な行】
35.超空間ナイタープロ野球キング2
36.超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）
37.チョロQ64
38.デザエモン3D
39.テュロック2（仮）
40.動物番長（仮）
41.TONIC TROUBLE
42.ナイフエッジ（仮）
43.忍たま乱太郎チャレンジパズル64
44.ぬし釣り64
【は行】
45.バーチャル飛龍の拳64
46.バイオテトリス
47.HYBRID HEAVEN（仮）
48.爆笑人生64 めざせ！リゾート王
49.BUCK BUMBLE
50.バンジョーとカズーイの大冒険
51.ピカチュウげんきでちゅう（仮）
52.ファイアーエムブレム64（仮）
53.ファイティングカップ
54.フライトシミュレーター（仮）
55.ブレードアンドバレル
56.プロ指南麻雀「兵」
57.ポケモンスタジアム
58.ポケモンスナップ
59.ボディーハーベスト（仮）
【ま・や・ら行】
60.MOTHER 3（仮）
61.マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
62.マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
63.マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
64.RAKUGAKIDS
65.ラストレジオンUX（仮）
66.レースゲーム（仮）
67.Let's スマッシュ
68.レブ・リミット
69.64トランプコレクション～アリスのわくわくトランプワールド

10）今までに遊んだN64ソフトで、オススメと思う作品名をお書き下さい（2つ以内）。

応募用ハガキは次ページ。7月20日の消印まで有効だよ。

64ドリーム6月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64
福岡県／諏訪園　誠

●コントローラブロス
石川県／倉重恵祐
富山県／平井崇司
佐賀県／佐古龍太
福岡県／山口圭一
東京都／飯島玄樹

●バンダイセット
愛媛県／中川愛理
奈良県／浜田涼平
福岡県／永松大輔
三重県／冨田有里
山口県／賀谷道子

●プラモン
埼玉県／宮崎正幸
新潟県／宮崎裕久
茨城県／諸　真至
愛知県／今村雄一
北海道／金森俊積
大阪府／長田充博
秋田県／佐々木菜津子
東京都／稲垣　崇
群馬県／大山浩平
岩手県／阿部周平
徳島県／岡野匡暢
岡山県／石坂仁美
大阪府／泉谷友博
兵庫県／高坂裕策
北海道／伊藤孝一郎
愛知県／島崎裕介
長野県／久保田大樹
愛知県／石川裕紀
愛媛県／石川裕子
兵庫県／岡本崇史

●永谷園のポケモン食品セット
大阪府／秋田大介
愛知県／杉浦悠介
福岡県／佐野龍介
和歌山県／北井裕介
神奈川県／中里香昭
静岡県／八木　響
福井県／山田　卓
岩手県／浦波　優
埼玉県／辻　英恵
三重県／広瀬　綾

●コナミグッズ
熊本県／田中佐拓
鹿児島県／松島徹平
東京都／堀山亮介
埼玉県／島村健一
佐賀県／酢谷慎太郎

●ソニックウィングスアサルト
愛知県／細木勇斗
栃木県／小林拓実
東京都／福岡裕二

●スペースダイナマイツ
山形県／阿部靖彦
広島県／神川雄一
和歌山県／平　聖史

●エアーボーダー64
福岡県／松本雅之
栃木県／町田俊也
埼玉県／遠山哲巳

●森田将棋64
千葉県／平野美広
高知県／中西　彬
北海道／澁谷清喜

●ダービーボール
山口県／白石祥吾
徳島県／松田竜次
山口県／内田孔明

●マルチポケット
愛知県／森　友季子
高知県／川村和子
長野県／柳沢景子

●ピカポケ
東京都／池田結花
鳥取県／白川祐一
岡山県／岡　美由樹

●サウンドトラック エクストリームG
新潟県／永沢　純
香川県／浅尾友博
岩手県／高橋康明
広島県／上岡敬太
大阪府／高野真一
（敬称略）

●アン・ケイトの視力●

『シムシティ』をやっていたらなんだかぼやけて見えたので、眼科に行ったら視力が下がっていた。親からはN64禁止令が…。どうしたらいいでしょう」埼玉県の多々良恵美さん（12才）のご相談。アン・ケイトも中学の頃『ナッツ&ミルク』で（年バレバレ）視力ダウン、ゲーム禁止に。隠れてはやってましたが、さすがに長時間はできず、それ以上視力は落ちませんでした。が、その数年後、ガクンと視力が落ちたのはズバリ受験勉強のせい（ゲーム抜きの受験期間が終わった後、なんと視力0.1以下に）。ゲームで目が悪くなると親は叱るのに、勉強が原因でも「勉強やめろ」とは言わない矛盾って…。恵美さんはご両親と話しあって、ゲーム時間を決めるとか、ルールを作るといいんじゃないでしょうか。恵美さんの、そして同じような悩みを持つ読者のご両親様、どうぞ話し合いの場を持ってみてください。アン・ケイトからもお願いします！

▲矢部君は、もしかしてパワフル高校めざして猛勉強したので近視に？

【お詫び】先月号のこの欄で、8月号の発売日を誤って掲載してしまいました。謹んでお詫び申し上げます。ごめんなさい！

The 64 DREAM

まるごと？NINTENDO64情報誌

E3取材では、今年もアメリカのN64パワーに圧倒されっぱなしでした。
その熱い雰囲気が少しでもみなさんに伝わるよう、努力しましたが、
いかがでしたか。一方、日本でも期待のN64ソフトの発売日が続々と見えて
きました。この調子で、98年下半期はN64人気が盛り上がってほしいものです。
本誌もよりにぎやかな誌面作りができそうですので、ご期待ください！

9月号は 7月21日(火)に発売します

定価490円

※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

次号予告

発売直前！

『ポケモンスタジアム』ルール他大紹介！

コース攻略続報！

『F・ZERO X』

…ほか、『スーパービーダマン』の発売直前情報に、もちろん『ゼルダの伝説』などの期待のN64ソフトの最新情報もお楽しみに！

※予告の内容等は変更される場合があります。

Game Dream Believer 編集後記

●ポケットピカチュウを落としました。E3で10万歩も歩いたのに…。もうすぐ99万歩だったのに…。せっかくベルトケース買ったのに…。ピカチュウと上手くいってたのに…。日本製の初回バージョンなのに…(わたる)

●E3 土産の『MLB ケングリフィーJr』が最高。シーズン中のトレード可能でオレのスタメンは、ケン、ボンズ、ピアザ、マクガイヤ、ベンチュラでバカ打ち。(ある意味オレの心の中では『パワプロ』を越えたぜ!! マッシー)

●ふくもちさーん！ ふくもちさーん！な、なぜだ？ ちょっとピーチにケーキを焼かせにいっていただけなのに…。スター集めに時間がかかり過ぎたか。フッ、ニヒルにシガレットに火を灯した私であった… Fin.(みっちゃま)

●やっとN64のソフトも充実してきてきてうれしい。イチオシ期待は『オウガ』でしょ。ちょっと主人公が「クライングフリーマン」っぽいけどね。うれしいので『タクティクスオウガ』を再プレイ(何回目だ？)するのであった。(ケイ少佐)

●とうとう商社でステキなサラリーマンと働くこともなく、いちおうの目標のためにフリーという道を選択、本誌を離れることになります。読者や関係者のみなさんありがとうございました。時々おじゃまするし(ふくもち)

●ふくもちの旅立ちは淋しい。あと披露宴に着ていけそうな服もない。毎日ジーパンとTシャツが定番、最近はすっかり洒落っ気がなくなってしまった。今朝は化粧台から固まったマニキュア数本を発見。あーあ(ちづる)

●オレの友人たちは毎月このコーナーを楽しみにしているらしい。それはとてもとてもありがたいことなのだが、一言だけ言わせてもらう。「おめーら立ち読みするな。買って読め！」(まったくあいつら…/もっちー)

●NINTENDO POWER 7月の新作の『Zooっと麻雀!』は麻雀ファンにはたまらないソフト。強い雀士を作るために日々熱中するのは確実だ。本誌140ページで紹介している「本郷さん」に勝つのを目標にしよう！(エンドー)

●シアトルで「GODZILLA」を観た(わずか4ドル)。子供の頃に元祖の「ゴジラ」を観た世代としては、あまりの変わりように「違う！」と文句をつけたくなったが、娯楽映画としてみると最高に面白かったぞ(SAO)

DREAM GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です。

●=N64 ●=SFC ●=GB

The 64DREAM
【8月最新ソフト情報号】

●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675

●広告・業務・販売
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
TEL03(3211)2579(広告) TEL03(3211)2596(販売)
TEL03(3211)2568(業務) FAX03(3214)8558(共通)

バックナンバー
に関するお問い合わせは左記、業務課までお願いします。

郵便はがき

料金受取人払

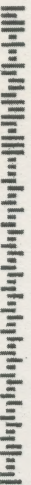
麹町局承認

6492

差出有効期限
平成10年8月
31日まで
(切手不要)

102-8790

東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館

(株) 毎日コミュニケーションズ
The64DREAM 編集部
「アンケートちゃん」係

フリガナ 氏名		男 女	年齢 歳
ペンネーム			
住所 電話	〒 TEL ( )		
勤務先 学校名 (さしつかえなければお書きください)			
希望プレゼント	番号	プレゼント名	

キリトリ線

読者アンケート（8月号）

Q.1 Q.2 Q.3 Q.4

Q.5	64ソフト	コントローラパック
	本	個

Q.6

Q.7	技の名前	ポケモン

Q.8

Q.9	1番興味あり	2番目	3番目

Q10

Q.11 「N64の質問箱」NINTENDO 64 について知りたいことがあれば、お書きください。

Q.12 本誌へのご意見、ご希望をご自由にお書きください。

キリトリ線

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO®

警告!! オーバーヒートに気をつけろ!!

猛スピードで走りの伝説をつくれ!!

No.1スーパーカー「ランボルギーニ」が、
6+αのコースで高速バトルを繰り広げるレーシングゲーム。

SUPER SPEED RACE 64™
スーパースピードレース64

- タイムトライアル、チャンピオンシップ、タイムチャレンジ、シングルコースなど多彩なゲームモード。
- 1600万色のリアル映像でガラスへの映り込み、煙、日光を完全に表現。
- ピットインでの給油やタイヤ交換など本物さながらの臨場感。
- 4P同時プレイ可能!任天堂振動パック対応!

絶賛発売中! ニンテンドウ64用ソフト 価格6,800円(税別)

ツイてる!ノッてる!ヒカッてる!

タイムアタックキャンペーン

スーパースピードレース64のスコア上位10名様を
8月9日(日)開催'98全日本選手権富士スピードウェイへご招待!!

内容はパドックパスを使ってのパドックからの観戦、スターティンググリッド入場、レースクイーンとの記念撮影などの予定です。

■応募方法 1.スーパースピードレース64を購入する。→2.VICTORY CODEをゲット!→3.VICTORY CODEをハガキに書いてタイトーに送る。→4.コンテスト上位10名様を全日本GT選手権パドックへご招待。
■VICTORY CODEの出し方 1.ランボルギーニ・ディアブロをセレクト。→2.ノーマルチャンピオンシップに参加。→3.HARD、EXPERTレベルを選ぶ。→4.優勝すること。
■締め切り 平成10年7月15日

電茶でGO! Wプレゼントキャンペーン

「電車でGO!」で「電茶」が当たる!「金の特製コントローラ」が当たる!
■応募方法 1.プレイステーション用ソフト「電車でGO!」を購入する。→2.その場でスクラッチカードをもらい、削る。→3.当たるとその場で「電茶(特製缶飲料)」をプレゼント!→4.当たってもハズれても裏面に必要事項を記入してタイトーに送ると、抽選で毎週20名様に「金の特製コントローラ」をプレゼント!

株式会社タイトー®
タイトーホームページ http://www.taito.co.jp/
本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
家庭用ゲームに関するお問い合わせは:〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町50 タイトーお客様係 TEL:045-593-7115(受付時間 月〜金 13:00〜17:00)